

# **MUTANT**

UNDERGÅNGENS ARVTAGARE

## **Reservdelen från Muskö**



**Ett konventsscenario till Mutant: Undergångens arvtagare  
av Marcus Brissman, Halmicon 2003**

## Innehållsförteckning

Innehållsförteckning .....	2
Förord.....	3
Tack till: .....	3
Äventyrets förlopp .....	4
Bakgrund.....	6
Britta, Floyd och Joels gemensamma förflutna. ....	6
Lite kort om Skytts detektivbyrå.....	7
Dag 1 .....	8
Dags att jobba .....	8
Efter lång kvälls väntan .....	8
Brottsplatsen .....	9
Ännu ett mord .....	9
Dag 2.....	10
Ett besök hos fröken Dolby.....	10
En nervös robot på besök.....	11
Åter till fröken Skavnäsigt .....	11
Ett möte med herr Luxor.....	12
En och annan fråga kräver svar.....	13
Dag 3 .....	14
Fruktlösa undersökningar .....	14
Den Fete .....	14
Polisförhör.....	15
Den Fete kallar igen .....	15
Med bultande tinningar.....	16
Den framlidne Kapten Jakobsson .....	17
En brokig samling .....	18
Besvikelsens stund.....	19
Slutet .....	20
Komplikationer, oväntade problem och annat otrevligt. ....	21
Att spela äventyret i en pågående kampanj.....	23
Spelardarpersoner.....	24
j0-e50 ”Joel” Luxor.....	24
Kasper Getman.....	25
Vilmär .....	26
Birgitta Von Dolby aka Britta Skavnäsigt .....	27
Handouts och rollpersoner .....	28
Kapten Jakobssons meddelande.....	28
SL:s karta över Hindenburg .....	29
Spelarnas karta över Hindenburg.....	30
Den inplastade instruktionen från väskan .....	31
Fenton M. Iller .....	32
Govaster .....	34
Tor-Olle af Finkelkrona .....	36
Jonsson.....	38

## Förord

Reservdelen från Muskö är ett äventyr till Mutant: Undergångens arvtogare i klassisk Noir stil. Faktum är att äventyret är ganska direkt baserat på handlingen i den klassiska Noir-filmen Riddarfalken från Malta. Detaljer har ändrats för att passa mutantvärlden och dess innevånare, men grundstoryn är väldigt lik. Jag vill se äventyret som en hyllning till en film jag älskar och förhoppningsvis kanske någon blir sugen att se filmen efter att ha spelat äventyret. Om någon som spelar äventyret redan har sett filmen spelar det antagligen inte så stor roll eftersom kopplingen förmodligen inte är uppenbart direkt. Om det skulle vara så är det inte heller hela världen, utan kanske tycker spelaren i så fall att det är kul att känna igen referenserna. Själva namnet på äventyret är en referens till filmens namn.

Reservdelen är inte ett särskilt långt äventyr utan spelas antagligen igenom på ett par timmar, beroende på hur påhittiga spelarna är. Äventyret är också ganska linjärt, en händelse händer efter en annan så att säga. Slutet kan också anses vara något antiklimatiskt men det hör till när man snackar Noir. Slutet skall inte vara lyckligt. Dessutom är detta tänkt att vara första delen i en trilogi om Reservdelen, så ”fortsättning följer” skulle man kunna säga. Jag har inte lagt något soundtrack till Reservdelen, mest beroende på att det råder väldigt delade meningar om vilken musik som passar till Mutant. Jag vill inte förstöra någons spelupplevelse genom att tvinga dem lyssna till den musik jag tycker passar. Men med tanke på äventyrets rötter kan musik från 30- eller 40-talet passa ganska bra.

Observera att genom hela äventyret skrivs det alltid om rollpersonerna som RP oavsett ifall det är en, två, tre eller alla fyra av dem det handlar om. Det uppmuntras att hålla ihop gruppen och att inte låta dem dela upp sig för mycket. Jag rekommenderar att SL läser igenom spelledarpersonerna före han läser resten av äventyret så att han vet vilka de olika aktörerna är. Han kommer t.ex. märka att Birgitta/Britta ljuger en hel del. Äventyret kan enkelt modifieras för att lägga in i en existerande kampanj, om så är önskvärt efter Halmicon. Ingen av rollpersonerna har några förmågor eller färdigheter som är absolut nödvändiga för äventyrets genomförande. Endast viss kunskap i de Gamles språk kan förhöja slutet något.

### Tack till:

- John Huston, för att han gjorde den underbara filmen som äventyret är en hyllning till.
- Dashiell Hammett, för att han skrev boken som filmen är baserad på.
- Järnringen, för hjälp och uppmuntran
- Speltestarna: Niclas Munkenberg, Tobias Jonasson, Mathias Krusell & Stefan Gustavsson
- Korrekturläsning, tips och ideér: Mia Spaanheden och Mikael “Krank” Bergström

Mutant, all character names and likenesses thereof are © 2003 Paradox Entertainment AB.  
All rights reserved. Published under license by Järnringen Förlag AB

## Äventyrets förlopp

Här följer ett troligt händelseförlopp av äventyret. Vissa saker kan naturligtvis skilja sig men överlag är detta huvudhandlingen.

Medverkande SLP:

j0-e50 "Joel" Luxor, städ- och säkerhetsrobot

Kasper "Den Fete" Getman, muterad get som letar Reservdel

Vilmär, MM, livvakt med fyra armar

Britta Skavnäs, muterat får, femme fatale

Nils Skytt, muterat får, snart död detektiv

Kapten Jakobsson, IMM, snart död sjökaptan med Reservdel

När äventyret börjar blir rollpersonerna (hädanefter RP) kallade till sitt jobb, Skytts detektivbyrå. Deras chef och ägaren av byrån, Nils Skytt, berättar att en kvinna vid namn Birgitta von Dolby kommit in och bett honom spana på en person som heter Floyd Thureby. Som skall ha kidnappat Birgittas syster. Nils ber RP vänta på kontoret och sedan följa med honom och hämta systemen.

En lång väntan senare kommer en poliskonstapel och ber RP följa med. Han säger att Nils blivit mördad. RP hittar lite bevis på plats men ger sig av hem bedrövade. De väcks ett par timmar senare av polisen som meddelar att Floyd Thureby också blivit mördad och de förhörs kort om vart de varit de senaste timmarna. De är misstänkta men grips inte.

När RP dagen efter söker upp Birgitta von Dolby är hon vettskrämd. Hon vet inte vem som dödat varken Thureby eller Nils men hon misstänker att hon är näst på tur. Hon berättar även att hon egentligen heter Britta Skavnäs och att hon tidigare jobbat med Floyd Thureby. När de beger sig till kontoret möts de av en robot vid namn Joel Luxor. Han berättar att han söker en reservdel från den gamla tiden som försvunnit och ber RP om hjälp att hitta den. Han drar en pistol och tänker söka igenom kontoret men övermannas av RP. Han blir förvånad när han förstår att RP inte har Reservdelen. Men han tror att de i alla fall kan veta vart den finns och säger att han återkommer.

På väg till Britta märker RP att de förföljs men när de försöker konfrontera honom försvinner skuggan lätt. När RP träffar Britta igen och berättar om Joel så säger hon att hon vill möta honom. Ett möte ordnas i RP:s bostad.

Britta och Joel känner uppenbarligen varandra sen tidigare och de pratar kort om vem som kan vara den skyldige till mordet. Någon som kallas den Fete nämns med rädda röster. Ett litet bråk uppstår mellan Britta och Joel men avbryts av en knackning på dörren. Det är en advokat i sällskap med två poliser som meddelar att RP ärvt detektivbyrån. När poliserna hör tumult inne i lägenheten tränger de sig på och undrar vad som pågår. Britta och Joel har råkat i handgemäng och den senare har dragit en pistol. Poliserna griper honom för olaga vapeninnehav. Britta berättar sedan lite om vad hon vet, men hon går snart då hon är för trött. Hon kommer dock snart tillbaka och säger att hennes lägenhet blivit genomsökt och att hon inte känner sig säker utan behöver någon annanstans att bo. Hon misstänker att det är mannen som förföljt RP och att han jobbar för den Fete, Kasper Getman.

En springpojke kommer och lämnar ett meddelande från den Fete, som vill träffa RP på sitt hotellrum. Han är vänlig och bjuder på sprit från förr. Heter egentligen Kasper Getman. Frågar om RP är där som Brittans representanter och om vad de tror att Joel och Britta vet om Reservdelen. Säger sig veta en hel del men avslöjar inget om han inte får veta vart Reservdelen finns. Eftersom RP inte vet det så ber han dem gå tillsvidare.

RP kallas till polisen och förhörs kort om mordet.

Getman vill träffa RP igen. Den här gången hämtas de av den unge mannen som förföljt dem förut, Vilmär. Getman bjuder återigen på gammal sprit och berättar sen historien om Reservdelen. Getman säger sen att han är villig att erbjuda mycket pengar för väskan (som Reservdelen egentligen är). Ganska snart tuppar RP av, eftersom Getman förgiftat spriten.

RP vaknar flera timmar senare med huvudvärk och inser att Getman och Vilmär är borta. När de söker igenom rummet hittar de dock ett nummer av Polisgazetten, där en notis om en båt som skall komma från Östervik under kvällen är inringad. Båten ligger och brinner vid kajen när RP kommer dit. RP beger sig tillbaka till kontoret.

Strax efter ankomsten till kontoret faller en dödligt sårad man in genom dörren. Han tappar ett paket inslaget i tidningspapper på golvet. Han mumlar något innan han dör i RP:s armar. I paketet finns en rostig och bucklig väska som med stor sannolikhet innehåller Reservdelen. Där finns även ett meddelande till RP om att de bör ”gömma” Reservdelen, genom att skicka den till sig själva genom posten.

Innan RP hunnit undersöka väskan närmare kommer en man inrusande och säger att han blev skickad av Britta att be om hjälp. Hon har råkat i knipa och finns i en lokal som mannen kan visa RP. De följer med men det visar sig vara en bluff.

När de går hem väntar Getman, Vilmär, Joel och Britta på dem där. De har sökt igenom bostaden men inte hittat något. Getman avslöjar att han har nyckeln till väskan och under vapenhot vill de att man väntar på postleveransen, men Getman tänker fortfarande betala RP för Reservdelen. Under tiden de väntar, berättar Getman om vad som egentligen hänt, att Vilmär dödade Thureby och att han tror att Britta dödade Nils. RP kräver att Vilmär lämnas till polisen vilket Getman går med på. Vilmär protesterar naturligtvis men sövs efter att ha blivit bedövad av Joel.

När väskan kommer låser Getman upp den men den visar sig vara tom, sånär som på ett papper som tyder på att apparaten inte ens installerats i väskan. Getman skrattar bara åt det och lämnar sedan RP med en liten belöning för besväret.

Så återstår bara vem som egentligen dödade Nils. RP kommer fram till att det måste vara Britta eftersom den kärlekskranke men paranoide Nils endast skulle ha släppt en vacker dam så nära inpå sig att han kunde ha skjutits utan att hinna dra sin egen pistol. De eskorterar henne sedan till polisen och därmed slutar äventyret.

## Bakgrund

Här redogörs Reservdelens bakgrund, berättat av Kasper Getman. Texten kan läsas upp när Getman redogör för spelarna vad han vet om Reservdelen, innan han söver dem med förgiftad sprit. Märk väl att berättelsen innehåller en del missuppfattningar om den gamla tiden, vilka är medvetna från min sida, men som M:UAs innevånare, i alla fall Getman, antagligen tror på. Efter berättelsen redogörs för Britta, Floyd och Joels gemensamma förflutna.

*”Före Katastrofen, precis före faktiskt, bestämde sig några av de gamle att samla information som kunde behövas för att klara sig efter Katastrofen, för att bygga upp samhället som det var. Kunskapare från vida omkring samlades och deras kunskap sammanfattades i en apparat som automatiskt skulle kunna utbilda de överlevande. En automatisk lärare, om man så vill. Den skulle innehålla all information som de kunde tänka upp, inklusive ritningar på all tänkbar teknologi. Apparaten låstes in i en väska, omöjlig att bryta sig in i och låstes med en nyckel som gavs till kejsaren själv.*

*Apparaten skulle sedan föras till en sån där enklav som ni säkert hört talas om. Enklaven låg där Muskö ligger idag. Men den kom aldrig fram. På vägen överfölls transporten och väskan stals. Den försvann spårlöst och hittades aldrig igen innan Katastrofen.*

*För ett antal år sedan, sjutton närmare bestämt, var jag på en resa till Hindenburg när jag vid sidan av vägen stötte på en döende man. Han hade blivit överfallen av banditer som stulit allt han ägt, utom en nyckel han hade i en kedja runt halsen. Han berättade för mig om Apparaten, som han kallade Reservdelen och att den skulle finnas i Muskö, funnen av en zonfarare som inte visste dess sanna värde. Han var döende och bad mig finna Reservdelen, för Pyris bästa, som han uttryckte det.*

*Sagt och gjort, jag begav mig till Muskö men där fanns Reservdelen inte kvar. Någon annan hade köpt väskan av zonfararen, också han ovetandes om dess sanna värde. Men zonfararen kunde inte ge mig någon information om vart köparen kunde finnas.*

*Sedan dess har jag sökt efter Reservdelen och först för ett par månader sedan fick jag höra ett rykte om att den skulle återigen finnas i Muskö. Ödet hade fört den tillbaka till zonfararen som hittat den från början. Jag skickade ett bud med ett erbjudande om att köpa den men tydligen hade zonfararen genast gett sig av till Pirit för att sälja Reservdelen där. Jag hyrde då in Britta Skavnäs och Floyd Thureby för att hämta den åt mig. Men de har ju till synes försökt lura mig på godsakerna. Men eftersom jag har nyckeln till väskan, det enda sättet att öppna den, så måste de ändå komma till mig. Och det är därför vi sitter här nu och njuter av ett glas från den gamla tiden...”*

### **Britta, Floyd och Joels gemensamma förflutna.**

Britta Skavnäs och Floyd Thureby jobbade tillsammans när de fick uppdraget av Kasper Getman att hitta Reservdelen från Muskö. Den skulle finnas i Pirit och de begav sig dit. Väl på plats stötte de på Joel Luxor, en gammal bekant från när paret gjorde ett jobb i Nordholmia som inte slutade så lyckligt för Britta och Floyd. Joel letade också efter Reservdelen åt en, för alla utom Joel, okänd uppdragsgivare. Han hade hört ryktas om den under ett besök i Muskö och han hade nu spårat den till Pirit. Eftersom den

nervösa roboten insåg att den båda tuffa agenterna var honom övermäktig gav han dem som förslag att de skulle samarbeta. Eftersom Floyd och Britta inte hade några direkta ledtrådar att gå på, något som Joel sade sig ha, gick de med på affären. Floyd föreslog till Britta att de skulle blåsa roboten när de väl hade Reservdelen.

Sagt och gjort, de följde Joels ledtrådar till zonfararen som ännu inte blivit av med Reservdelen. Ingen ville ha en väska som inte gick att öppna, inte ens om den innehåller allt man någonsin drömt om, ett löfte de flesta tog med en nypa salt, speciellt som det kom från en vildögd zonfarare med långt framskriden zonröta och alldeles för mycket fradga i mungiporna. När de hittat zonfararen tog de honom snabbt ur dager med ett skott i pannan. Reservdelen slogs sedan snabbt in i tidningspapper för att ingen skulle se vad det var. De tre gav sig sedan av mot Östervik, vid kusten. På vägen försökte Floyd helt sonika slå ner Joel med ett slag i ansiktet. På grund av sitt inbyggda konstruktionsfel föll Joel lätt.

I Östervik anlätades en gammal bekant till paret, en viss kapten vid namn Jakobsson som skulle föra Reservdelen till Hindenburg ett par dagar senare. Efter det begav sig Britta och Floyd mot Hindenburg själva, för att hitta en lämplig köpare till Reservdelen. Vad de inte visste var att de iakttagits på håll av en ung man vid namn Vilmär.

I Hindenburg bestämde sig Britta för att ensam ta hand om Reservdelen. Hon behövde alltså göra sig av med Floyd utan att dra misstankar till sig själv. Hon letade upp Nils Skytts detektivbyrå och ljög ihop en historia om en kidnappad syster...

## **Lite kort om Skytts detektivbyrå**

Nils Skytt grundade sin detektivbyrå för ca 15 år sedan. Han jobbade till en början ensam men så småningom fick han så mycket att göra att han var tvungen att anställa folk för att hjälpa honom med den ökade arbetsbördan. Ett par år levde Skytt gott på sina framgångar och han gjorde sig känd som både en kompetent och duktig detektiv men även som en kvinnokarl av sällan skådade mått. Trots att han blev känd kunde han utföra sitt jobb effektivt tack vare sin mutation, Kroppskontroll. Men säg det som vara för evigt, och snart blev Fridtjuf Bergers detektivbyrå populärare. Kunderna slutade strömma till i mängder och snart var Nils glad om han fick ett par uppdrag i veckan. Även då handlade det mest om att följa efter otrogna makar eller att hitta bortsprungna husdjur. Inom kort fick Nils säga upp alla sina anställda utom de fyra unga männen som fungerar som allmänna problemlösare och fixare åt byrån. Nils har knappt råd att betala dem men han förser dem med mat och husrum och slänger till dem några extra krediter när han får lite över. Det är där vi är nu. Tiden ser mörk ut för Skytts detektivbyrå men Nils har inte direkt något annat sätt att försörja sig på.

Nils har inget emot att använda sig av skjutvapen i tjänsten och han har licens för Skarprättarpistoler, men han får sällan uppdrag som kräver liknande utrustning nu för tiden. Byråns vapen, fem pistoler och två gevär, finns därför inlåsta i ett skåp i kontoret. Nils är den ende som har nyckel till skåpet men det finns en extranyckel i översta skrivbordslådan som de fyra andra kan använda i nödfall, något som inte har behövts på nära nog tre år.

## Dag 1

Äventyret inleds i RP:s hem. De bor alla tillsammans i en liten enrummare i stadsdelen Hundängen i Hindenburg. En kort hall, där man kan hänga av sig ytterkläder, leder till ett omålat rum med två våningssängar och en liten kamin i hörnet där man kan laga mat och värma sig på vintern. I mitten av rummet finns ett bord med fyra stolar och vid ena väggen, nära dörren, står en byrå där de fyra kamraterna har varsin låda med kläder i. Tor-Olle är väl den som trivs minst i bostaden, eftersom han anser sig vara värd mer än detta, men för t.ex. Jonson är det spartanska rummet nästan en förbättring. Det är sen eftermiddag och de fyra vännerna sitter runt bordet och spelar Påker med en vältummad lek. Kaminen i hörnet sprider värme som stänger de kalla höstvindarna ute. Plötsligt knackar det på dörren.

### Dags att jobba

Det är en liten springpojke i slitna kläder som räcker fram en papperslapp. RP känner igen pojken. Han brukar kallas "Kisen" och springer ärenden åt både detektivbyrån och en hel del andra affärer och liknande. När han fått en jycke eller två springer han vidare. På lappen ber Nils RP att infinna sig på detektivbyrån snarast. Hindenburg är kallt, vinden blåser kraftigt in över Malsjön och viner runt knutarna i Hundängen. Husens fönsterluckor är stängda och det är inte många ute förutom några enstaka rumlare, värmda av tokjos och tinner som stapplar vidare mot nästa krog. Ganska snart är RP framme vid byrån. Nils skytt väntar dem bakom det bastanta skrivbordet i byråns officiella mottagningsrum. Bakom det finns Nils privata bostad, en enkel enrummare.

Nils välkomnar dem och säger att de fått ett välbetalt men enkelt uppdrag. Birgitta von Dolby, enligt Nils ett finfint kjoltyg, vill att man skall hitta hennes syster genom att förfölja den hon tror har kidnappat systemen, en rå typ vid namn Floyd Thureby. Birgitta skall träffa Floyd senare under kvällen och sedan skall Nils följa honom därifrån till där systemen hålls fången. Enligt Birgitta är Floyd mycket farlig och beväpnad med fornvapen så Nils vill att RP skall vänta på byrån tills han hittat systemen, varpå han hämtar dem och tillsammans "övertygar" de Floyd att släppa flickan. Birgitta bor på Pensionat Pelikanen om något skulle hända. Därefter beger sig Nils av.

### Efter lång kvälls väntan

Det finns inte mycket att göra i detektivbyråns kontor om inte någon tagit med sig kortleken hemifrån. Det finns några välbläddrade gamla nummer av Polisgazetten men de har de RP som är läskunniga läst minst ett par gånger var. Klockan går och solen går ner men Nils kommer inte tillbaka. RP kan om de vill ge sig ut att leta efter honom men Hindenburg är stort och mörkt i höstnatten så de hittar honom inte. Till slut beger de sig hem och sover, alternativt somnar de på kontoret. Vart de än somnar väcks de mitt i natten av en knackning på dörren. Det är en poliskonstapel som ber dem följa med. Nils Skytt har upphittats skjuten till döds.



## Brottsplatsen

RP förs av konstaplarn till en mörk gata i stadsdelen Kopparberget. På en grässlätt bredvid gatan ligger Nils Skytt orörlig. RP kan undersöka kroppen själva eller fråga en av konstaplarna på platsen för att få information. Observera dock att RP inte har någon direkt kunskap om rättsmedicin eller liknande så att fråga en konstapel får fram all nedanstående information. Undersöker spelarna själva får SL själv avgöra vad de får reda på. De kan få fram följande:

1. Nils har skjutits i magen på mycket nära håll. Det finns brännmärken från krut runt kulhålet i rocken.
2. Rocken är knäppt och Nils har inte rört sin pistol.
3. Nils dog för flera timmar sedan och har antagligen legat gömd av mörkret. Han hittades av en berusad man som sneddade upp för slänten på väg hem från krogen.
4. Inte långt ifrån liket ligger en revolver av kaliber .38. Konstaplarna kan gissa att skottsåret stämmer bra med den kalibern vilket senare visar sig stämma när kulan grävs ut ur kroppen. Bara ett skott är avlossat.
5. Nils har sin börs kvar och pengar i den så det var antagligen inget rån.

Polisen vill veta om han jobbade på något fall och de ger sig inte förrän de fått något slags svar som de kan nöja sig med. Polisen är en god människokännare och ser tveksamt på RP om de ljuger. Han ber dem tala sanning eftersom det kan hjälpa utredningen. Efter det får spelarna gå om de vill. Om de stannar kommer ganska snart en liten kärra dragen av en storväxt muterad hund och hämtar upp kroppen åt polisen. Efter det finns inte mycket kvar att göra på brottsplatsen. Polisen tar för övrigt med sig .38:an om RP inte smyger med att de hittar den.

## Ännu ett mord

RP känner sig antagligen ganska bedrövade och de får ta sig för nästan vad de vill. Se dag 2 om det söker upp Birgitta von Dolby. Hon sover dock och ägaren på Pensionat Pelikanen tillåter inte några nattliga gäster. På kontoret finns inte mycket att hämta heller. Då RP är ganska trötta kan de lika gärna sova. Tre timmar senare blir de återigen väckta av att det knackar på dörren (är de inte hemma vid den tiden väntar istället poliserna på dem när de kommer hem). De som knackar är två polisinspektörer, Dunge och Pålhaus, som RP känner sedan tidigare. De har ofta haft kontakt med Dunge och Pålhaus vid tidigare utredningar och RP känner de båda poliserna som rediga och rättvisa karlar. De ber hur som helst att få komma in på ett litet samtal.

Poliserna berättar att Floyd Thureby hittats mördad, skjuten från tvärs över gatan från sitt hotell med fyra skott av kaliber .45S. Enligt vittnen på platsen kom alla skotten i väldigt tät följd. Poliserna påpekar att de inte är direkt misstänkta men att de ändå måste fråga vart RP befann sig för en ungefär en timme sedan. RP har ju ändå något av ett motiv, hämnd för mordet på Nils Skytt som polisen nu misstänker Floyd för. Poliserna känner till Nils vapenskåp på byrån. RP kan berätta ungefär vad som helst om vart de var, de arresteras inte ändå, tack vare sin goda relation till de båda poliserna. När poliserna gått är det inte mycket mer att göra än att somna om.

## Dag 2

När de vaknar nästa dag kommer RP antagligen vilja söka upp Birgitta von Dolby. Om inte kommer Britta gå till dem så småningom, för att få hjälp av dem mot den Fete. De kan vilja söka igenom Floyd Thurebys hotellrum, men de vet inte vart han bodde och polisen är inte villig att ge ut den informationen än. Faktum är att de inte heller vet eftersom Floyd bodde i samma rum som Birgitta. Detta kan RP få reda på om de pratar med ägaren till Pensionat Pelikanen, men den förvirrade gamla ägarinnan är ingen tillförlitlig informationskälla.

### Ett besök hos fröken Dolby

Pensionat Pelikanen ligger nära hamnen, inte långt från Jungman Jamsons torg. Ägaren är en gammal IMM-kvinna vid namn Beata Fihns. Tant Fihns är senil och förvirrad men har hjälp av sin son Fritjof att sköta affärerna. Tant Fihns bryr sig väldigt mycket om alla sina gäster, oavsett hur länge de har bott på Pensionatet. De flesta gästerna ser det inte som att hon bryr sig utan att hon är överdrivet nyfiken av sig. Framför allt har tant Fihns väldigt gammaldags moralisk inställning. Hon tillåter t.ex. inte nattligt besök på rummen och det finns inte dubbelsängar i något av rummen. Dessutom måste man be bordsbön om man vill äta i pensionatets restaurang. Men eftersom rummen är billiga och i fint skick så stannar gästerna. Alla väggar i hotellet har tygtapeter i mörkt medaljongmönster och möblerna är i mörklackat trä. Det allmänna intrycket är att det är ett mycket fint pensionat.

Birgitta von Dolby bor i rum 9 på andra våningen. När RP knackar på frågar hon först vem det är innan hon öppnar. Hon verkar nervös och tittar med jämna mellanrum ut genom fönstret för att se så att ingen kommer. Ganska snart efter RP:s ankomst berättar hon att hon ljugit för Nils dagen före. Hon heter egentligen Britta Skavnäs. Hon berättar att hon är orolig för att hon är orsaken till att Nils är död. Nu är hon rädd att den som dödade Floyd skall vara ute efter henne också. Hon kan inte berätta så mycket men ber RP lita på henne. Vad hon kan berätta är följande:

Hon träffade Floyd i Pirit och kom med honom från Östervik för en knapp vecka sedan. Han lovade att hjälpa henne men förrådde henne istället. Hon hyrde Nils för att få veta vart han gått och vilka han träffat. Hon är helt säker på att Floyd dödade Nils (han hade en .38 kalibers fornpistol om RP frågar). Floyd var från Hindenburg från början men kom till Pirit som livvakt åt en spelare som senare försvann. Britta vet inte om Floyd var inblandad i försvinnandet men han gick alltid tungt beväpnad och när han sov la han alltid hopskrynklad tidningspapper runt sängen så att ingen skulle kunna smyga sig på honom. Britta trodde att Floyd var den sorts man hon skulle behöva, men han visade sig ju inte vara lojal. Nu är hon i en riktig knipa, i dödsfara. Hon vet inte vem som dödade Floyd, hans fiender eller hennes, men hon antar att det var hans.

Mer än så orkar hon inte berätta nu och hon säger sig inte veta mycket mer. Hon säger att hon knappt sovit alls under natten av oro, men att hon är lite lugnare nu sen hon fått prata ut. Hon ber RP gå och komma tillbaka senare när hon vilat lite.

## **En nervös robot på besök**

När RP kommer hem igen (alternativt till kontoret) väntar en robot på dem där. Roboten är fint klädd och tilltalar RP med namn i en lugn och harmonisk röst. Han presenterar sig som Joel Luxor och beklagar allra djupast Nils Skytts död. Han har dock ett förslag till RP: Han söker en högteknologisk pryl som försvunnit. Det är en sliten väska i läder, från den gamla tiden. Joel är villig att betala 500 krediter om RP skulle hitta väskan och ta den till honom. Plötsligt drar Joel en liten pistol, en .22:a från den gamla tiden. Han säger att han tänker söka igenom kontoret/bostaden och att han mer än gärna skjuter den som rör sig. Joel kollar så att RP inte är beväpnade men han kan lätt övermannas om RP samarbetar. Observera felkonstruktionen i Joels huvud, hans "glaskäke", som får honom att gå i däck genast om han får någon skada i huvudet.

Om RP söker igenom Joel när han är medvetslös (endast någon minut) så hittar de en parfymdoftande näsduk, 32 krediter och en rumsnyckel på hotell Grisslan. När Joel så vaknar igen så är han mest upprörd över att han fått en spricka i glaskäken. Han frågar om RP har "Reservdelen" och blir förvånad om de svarar att de inte har den eller verkar ovetande. Han ber om sin pistol tillbaka. Får han det riktar han den genast mot RP och begär att få söka igenom kontoret/bostaden. Återigen övermannas han lätt. Om han inte får sin pistol eller om han övermannas en andra gång, så ber han att få gå. Han vägrar berätta något mer just nu och om RP frågar om Reservdelen så säger han åt dem att inte spela ovetande och att han minsann vet att de har den. Till slut går han. I värsta fall använder han sin bedövningspistol för att komma därifrån, men bara om RP försöker hindra honom fysiskt.

## **Åter till fröken Skavnäs**

På väg till Pensionat Pelikanen märker RP med ett lyckat slag för Iakttagelseförmåga att de är förföljda. En ung man med stor rock och hatt smyger efter dem. Den unge mannen är Vilmär, men det vet förstås inte RP än. Om de försöker konfrontera, eller fånga honom flyr han. Vilmärs kunskap om Hindenburgs gator och gränder tjänar honom väl och RP har ingen chans att fånga det f.d. gatubarnet. Om de istället försöker skaka av sig honom så inser Vilmär att han blivit upptäckt och han drar sig tillbaka något, men han har full koll på vart RP går någonstans.

Väl framme på Pensionatet möter RP Britta i matsalen där hon sitter och äter en sen lunch. Hon verkar fortfarande nervös och tittar sig ibland över axeln, trots att hon sitter med ryggen mot ett hörn. Om spelarna frågar om Reservdelen tittar Britta förvånad på dem. Hon frågar om de träffat Joel Luxor. Om RP svarar ja vill hon träffa roboten. Om RP nämner Joel direkt, eller frågar om honom utan att nämna Reservdelen säger hon samma sak. Hon vill möta Joel och prata med honom och hon föreslår att RP:s bostad eller detektivbyråns kontor kan passa att ordna ett möte i. Hon vägrar ha mötet någon annanstans. Om spelarna frågar något mer om Reservdelen svarar bara Britta att hon inte vill berätta något mer förrän hon pratat med Joel. Hon ber helt enkelt RP att ordna mötet.

## Ett möte med herr Luxor

RP finner Joel på Hotell Grisslan, ett skumt hotell där inga frågor ställs men heller ingen service ges. (Hotellet beskrivs i Vid regnbågens slut men beskrivningen återges, något förkortat, här för de som inte har den boken). Den illa ansedda krogen ligger vid lagerlokalerna i de södra delarna av Hundängen. Bleka oljelampor lyser upp den torftigt inredda krogen som förestås av en bredaxlad galt vi namn Toorleif Haardig. Han är en hejare på både krogslagsmål och tokjoshävning men att städa sovkamrar har aldrig varit hans starka sida. Smuts och efterlämnade klädeslagg från tidigare besökare fyller de små rummen som vart och ett rymmer två sängar. Att Joel bor här trots att han har pengar att undvara beror på att han vill hålla låg profil, något som Toorleif är bra på att erbjuda.

Joel går med på ett möte för att tala med Britta och han kan följa med RP på en gång om det passar. Om RP söker igenom honom har han sin pistol på sig (om inte RP behöll den tidigare, då har han skaffat sig en skarprättarderringer). RP kan mycket väl ta Joels vapen igen, men han kommer att protestera och kalla dem tjuvar. Vad som än händer har Joel ytterligare en pistol i sitt interna förvaringsutrymme.

Väl på byrån/i bostaden märker RP ganska snabbt att Joel och Britta verkar känna varandra ganska väl sedan tidigare. De hälsar avvaktande på varandra och Britta börjar genast fråga hur mycket Joel är villig att ge för Reservdelen (om RP inte redan berättat det, i vilket fall hon frågar om han verkligen är villig att ge 500 Kr för den). Joel svarar att han inte har pengarna på sig men att han kan ha dem tidigt nästa morgon. Britta säger då att hon inte har Reservdelen men att hon kommer ha den inom en vecka. Thureby har gömt den, enligt henne. Joel undrar ivrigt om han verkligen måste vänta en hel vecka. Britta svarar att nej, kanske inte en hel vecka men ett par dagar åtminstone. När Joel frågar varför hon är villig att sälja den till honom svarar Britta att hon är rädd. Rädd för att göra något annat överhuvudtaget med Reservdelen än att lämna över den till någon annan. Sedan berättar hon att det var den Fete som dödade Thureby och att han antagligen är kvar i staden fortfarande. Joel ryggar förskräckt tillbaka som om blotta nämmandet av den Fete slagit honom i ansiktet. Britta säger sarkastiskt att honom borde väl Joel kunna kringgå, så som han gjorde med den i Nordholmia. Joel börjar då säga; ”Du menar den som du inte kunde få att komma till...” innan han avbryts av en örfil från Britta. Örfilen får Joel att vackla men han drar fram sin pistol. Innan någon hinner ingripa avbryts allt av en knackning på dörren.

När RP öppnar står där en liten man i brun ulkullkostym. Han har infettat hår, kammat i mittbena och ett par små stålbågade glasögon. I handen har han en liten portföljliknande väska. Bakom mannen står två poliser och ser viktiga ut. Mannen presenterar sig som Petter Whiktig, och säger att han har kommit för att meddela att RP ärvt Skytts detektivbyrå av den tragiskt framlidne Herr Skytt. När allas uppmärksamhet är riktad mot dörren börjar Britta och Joel att bråka och det leder ganska direkt till handgemäng. De båda poliserna som följt eskorterat Herr Whiktig undrar vad som pågår och tränger sig bryskt in i lägenheten och bryter upp bråket. Joel anklagar genast Britta för att ha hoppat på honom (vilket stämmer om någon RP iakttagit dem). Men eftersom han själv håller en pistol i handen intresserar sig poliserna mer för honom. Poliserna gör en snabb inspektion av alla andra närvarande och förhör sig lite om vad som pågår. I slutändan nöjer de sig

med att ta med Joel till stationen. Herr Whiktig lämnar snabbt över ett papper som han ber dem skriva på och skyndar sig sedan iväg efter poliserna för att inte bli lämnad ensam med en så våldsamt samling råskinn (i hans mening).

### **En och annan fråga kräver svar**

RP har antagligen en del de vill fråga Britta nu. Om de inte frågar något kommer hon inte att säga något självmant. Snarare verkar hon beredd att gå därifrån så snart som möjligt. Om RP dock pressar henne så kan hon berätta följande. Låt RP ställa frågor, Britta berättar så lite hon kan annars:

Hon kan beskriva Reservdelen som en väska i metall som är täckt med gammalt svartnat läder. Den har metallbeslag och ett lås som ser klen ut men tål praktiskt taget vad som helst. I allmänhet ser väskan sliten och illa medtagen ut främst av de försök att öppna den, som hittills misslyckats allihop. Den verkar håla vad som helst nästan. Det som egentligen är Reservdelen skall finnas inuti väskan men Britta har ingen aning om vad det är eller varför det är så värdefullt. Hon och Floyd blev erbjudna 100 krediter var för att ta den från den som hade den i Pirit. Hon berättar att de samarbetade med Joel men när de fick reda på att roboten tänkte blåsa dem så blåste de honom istället. (Observera att detta är en lögn. Joel må vara en lömsk robot men han tänkte aldrig blåsa de båda utan snarare köpa ut dem ur affären). Problemet var bara att Floyd även tänkte blåsa henne. (Detta är också en lögn, det var snarare Britta som tänkte blåsa Floyd). Britta vill sedan gå, då hon känner sig alltför trött efter det intensiva mötet.

Vad RP gör härnäst är lite upp till dem själva. De kan utföra egna spaningar men det finns inte så mycket att undersöka just nu. Joel sitter i förhör på en polisstation, Reservdelen är inte i staden än och den fete har de ingen aning om vart han finns. Om de följer efter Britta går hon direkt till Pensionatet men märker där att hennes rum blivit genomsökt. Hon går då raka vägen tillbaka till RP och säger att så är fallet och att hon behöver någon annanstans att sova. Hon får inte plats att bo hos RP om ingen av dem är villig att sova på det kalla golvet. Annars vill hon att de följer henne till ett annat hotell eller liknande. När hon fått tag på en sovplats går hon och lägger sig genast. RP kan lika gärna göra det samma eftersom det inte finns så mycket att undersöka just nu.

## Dag 3

### Fruktlösa undersökningar

Vad RP gör när de vaknar nästa dag är lite upp till dem själva. Innanför dörren ligger ett papper som ber dem infinna sig hos Inspektörerna Dunge och Pålhaus på eftermiddagen. Om de beger sig till Joels hotell har han inte kommit tillbaka än. Däremot väntar Vilmär i baren och RP kan tala med honom om de vill. Om de frågar erkänner han att han jobbar för den Fete, som han kallar Getman. Om RP blir hotfulla går Toorleif emellan eftersom Vilmär är en betalande kund. I värsta fall drar Vilmär ett par pistoler och backar ut genom dörren för att sen försvinna på gatorna utanför. Strax därefter kommer Joel in. Han har spenderat natten i förhör och är inte alls på humör för att prata med RP. Han ber dem återkomma tidigast om ett par timmar.

Britta har inte mycket att tillägga för tillfället om RP söker upp henne. Om de tvingar henne att berätta vart Reservdelen är så säger hon bara att den kommer till stan under kvällen. Mer vill hon inte säga både för sin och RP:s säkerhet.

Ganska snart, när RP kommer tillbaka från Joel eller när de varit vakna ett tag kommer "Kisen" och lämnar ett meddelande från en Herr Getman. Han vill träffa dem på sitt rum på Hotell Grytet<sup>1</sup>.

### Den Fete

Hotell Grytet ligger på Maximiliangatan, ungefär mitt emellan Hydratorget och Kejsar Ottos esplanad. Fasaden ser alltid ren och fräsch ut, eftersom Spjalbo tvingas måla om ungefär en gång i månaden, efter vandalism. Han har dock en kusin i färgbranschen så han får fördelaktiga priser. På insidan är väggarna målade i mörka jordfärger som brunt, grönt och grått. Möblerna är fina utan att vara överdrivet lyxiga och gott om oljelampor lyser upp alla rum. I köket jobbar Spjalbos fru, Mikaela, en av Hindenburgs bästa kokerskor. Hotellet är mycket populärt, speciellt bland mutanter. Att Spjalbo inte gör något nämnvärt åt skadegörelsen mot hotellet eller polisanmäler det beror dels på att han är pacifist och hatar våld, men främst för att han är PSI-mutant och inte vill dra på sig oönskad uppmärksamhet.

Kasper Getman, aka den Fete, bor på tredje våningen av hotellet, i den s.k. lyxsviten. När RP knackar på dörren öppnar Vilmär med ett försök till en tuff min på sina läppar. Getman väntar inne i salongen sittandes i en stor länsstol. Han är klädd i rökrock och har en fet rökkorv i mungipan. Han bolmar ut ett stort moln när RP kommer in men underlåter sig inte att stå upp för att hälsa på dem. På bordet står flera flaskor, alla från den gamla tiden av deras utseende att bedöma. Getman undrar om RP vill ha något att

---

<sup>1</sup> Hotell Grytet har ingenting med krogen med samma namn att göra. Ägaren, en muterad räva vid namn Spjalbo Rönning, hävdar bestämt att han kom på namnet först och att huliganerna som håller till på krogen borde komma på ett annat namn. Mer än en gång har vandalism drabbat hotellet, åtföljt av anti-mutant propaganda. Spjalbo bara suckar och målar över glåporden.

dricka, han kan erbjuda både alkohol eller vad han kallar läskeblask. Han tar sig själv ett glas av en brunaktig vätska ur en mörk flaska.

Getman börjar sedan med att fråga om RP är där som fröken Skavnäsigs representanter. Han skickade visserligen efter just RP, men det var bara för att han inte kunnat hitta henne. Han frågar också hur mycket de tror Joel Luxor vet om Reservdelen. Han säger sig själv veta en hel del men att han inte är beredd att avslöja något än. Han kan bara säga att om han nämnde Reservdelens sanna värde skulle RP inte tro honom. Eftersom RP faktiskt inte vet så mycket om Reservdelen än (de kan naturligtvis ljuga men Getman vet betydligt mer än dem) så blir mötet ganska kort. Getman ber dem istället komma tillbaka vid ett annat tillfälle så att de kan diskutera saken närmare.

## **Polisförhör**

RP kan nu bege sig till Polisstationen där de vet att Dunge och Pålhaus har sitt gemensamma kontor. Det är, som vanligt, hektiskt på stationen med konstaplar som skyndar sig fram och tillbaka i olika ärenden. När RP anländer sitter Dunge och Pålhaus och diskuterar fallet på sitt kontor. På väggen sitter en karta över Hindenburg med målade småspikar på olika platser. Två röda spikar sitter där Nils respektive Floyd mördades. Dunge ber RP sitta ner medan Pålhaus stänger dörren. Det finns inte stolar nog till alla RP utan två av dem får stå. Dunge tar sedan till orda, med lite allmänna frågor om mordet. De vill veta vad RP vet om mordet helt enkelt. Vet de vem som mördade Nils? Vem mördade Floyd? Om RP säger att de inte vet ber Pålhaus dem gissa. I allmänhet känns situationen något amatörmässig men RP kan samtidigt ana att det antagligen beror på att RP själva är misstänkta men att de båda poliserna har en yrkesmässig respekt och tycker sig känna RP tillräckligt mycket för att tro att de inte är skyldiga. RP får gå om de lovar att meddela om de får reda på något.

## **Den Fete kallar igen**

När RP kommer ut från Polisstationen väntar Vilmär på dem där. Han meddelar att Getman vill träffa dem igen och att de är bäst att de följer med genast. Om RP säger att de inte har tid eller vill ser Vilmär sin chans att spela tuff och han drar ett par pistoler, mitt på öppen gata, framför polisstationen. Tuff, men dum...RP följer förhoppningsvis med.

Getman tar den här gången emot iklädd en svart kostym, men fortfarande bolmande på en stor rökkorv. Han ber RP slå sig ner och bjuder återigen på forntidsdrycker. Den här gången är dryckerna förgiftade men om RP uttrycker misstankar om sånt kan Getman själv dricka en slurk för att visa att det är ofarligt. Men antagligen har RP ingen anledning att misstänka något sånt. Han frågar sedan om RP vill höra historien om Reservdelen (vilket de förhoppningsvis vill). Getman berättar sedan det som står i kursiv stil under rubriken Bakgrund på sidan 6. Läs upp texten eller återge den med egna ord.

Innan de börjar diskutera pris vill Getman veta hur snart han kan få Reservdelen av RP. De kan säga praktiskt taget vad som helst under en vecka, så länge de inte säger att de

inte har den eller vet hur de får tag i den. Säger de det så ber Getman dem att göra sitt yttersta i att hitta den för han kommer att göra det värt besväret. Getman är nämligen villig att vid leverans betala 2 500 krediter och ytterligare 2 500 när han sålt den vidare. Alternativt kan de få en fjärdedel av Reservdelens värde när Getman fått den värderad men det kan dröja ett tag innan de får pengarna. Fast då kan de få så mycket som 10 000 krediter, eller kanske ännu mer.

RP är antagligen ganska mållösa vid det här laget men innan de hinner säga något börjar de bli yra och se suddigt. Genom dimmiga ögon kan de se Getman ställa sig upp med viss ansträngning och skrocka nöjt. De är dock oförmögna att göra något åt saken då deras armar och ben känns tunga som bly. Snart svartnar det för ögonen och RP är medvetslösa.

Risken finns att någon eller flera RP inte dricker av det som bjuds, oavsett hur mycket Getman trugar. Det finns i så fall en reservplan i form av Joel som vid det här laget slagit sig ihop med Getman. Han kliver ut ur en dörr och skjuter helt enkelt de som inte druckit med sin bedövningspistol varpå Getman använder sin autoinjektor för att söva dem en längre tid.

## **Med bultande tinningar**

När RP vaknar är det först svårt att avgöra exakt hur lång tid som gått. Mörkret har fallit och rummet är höljt i dunkel. RP:s huvuden bultar av en fruktansvärd huvudvärk. Om de söker igenom sviten märker de snart att Getman inte lämnat kvar några av sina personliga tillhörigheter. Det enda som går att hitta är en utrivna sida ur Polisgazetten. På sidan finns en inringad annons om ett fartyg, "Österhavets pärla", som skall komma från Östervik med varor från Pirit bl.a. matvaror och drycker. Det är allmänt känt att nästan alla båtar som kommer med last från Pirit brukar ha en del fornyfynd i lasten också, vilket är anledningen till att Polisgazetten överhuvudtaget uppmärksammar det (Floyd och Britta tänkte inte på detta i sin iver och Kapten Jakobsson tog det för givet så han informerade inte paret heller). Fartyget skall enligt annonsen anlända i god tid före solnedgången viken ju redan inträffat när RP vaknar.

RP tar sig antagligen ner till hamnen. Redan på avstånd kan de höra ljudet från en brandklocka som ringer och de kan se en rökpelare stiga upp över hustaken. När de kommer ner till hamnen ser de snabbt rökpelarens ursprung. En båt ligger invid kajen och brinner kraftigt. Den är helt övertänd och tappra brandmän kämpar för att inte elden skall sprida sig till kajen eller till båtarna som ligger i närheten. En folksamling har bildats på kajen, på säkert avstånd från elden och i husen runt hamnen tittar folk nyfiket från sina fönster. Ett par konstaplar står och iakttar brandmännens arbete en bit bort. Om RP frågar någon vilken båt det är som brinner så får de svaret att det är "Österhavets pärla" som brinner så många sköna flaskor tinner går upp i rök. Om poliserna tillfrågas kan de tillägga att orsaken till branden ännu är okänd, men att ingen skadats i branden i alla fall. Det finns inte mycket mer att hämta här så RP kan lika gärna gå hem. De kan naturligtvis gå någon annanstans men just nu finns varken Joel, Getman, Vilmär eller Britta att finna någonstans.



## Den framlidne Kapten Jakobsson

Inte långt efter det att RP kommit hem (eller till kontoret) så bultar någon på dörren. Innan RP hinner öppna faller en man in genom dörröppningen. Detta är Kapten Jakobsson (men det får spelarna naturligtvis själv räkna ut). Med en metallisk duns tappar han ett stort paket inslaget i tidningspapper framför sig. Mannen är klädd i typiska kläder för en sjöman och en rejäl skepparkrans pryder hans annars brunbrända ansikte. Han har två skothål i ryggen som blöder ymnigt och han gör en gest som för att visa att han vill viska något. "Ni...vet...Reserv..." är det enda han hinner få ur sig innan han rosslar till och slutar andas. På utsidan på paketet har någon med skakig hand skrivit instruktioner till RP (den som skrivit är Kapten Jakobsson). Det står: (meddelandet återfinns i slutet av äventyret som Handout):

*De kommer. Posta paketet till er själva. J.*

RP kan naturligtvis öppna paketet och undersöka innehållet innan de sänder det till sig själva. Om RP öppnar paketet innehåller det en gammal brunsvart läderväska med rostiga metallbeslag. Det är Reservdelen vilket RP antagligen inser. Trots sitt slitna utseende är den helt omöjlig att öppna utan rätt nyckel. Sedan bör de snarast bege sig till Postiljonmyndigheten. Det kostar 2 krediter att skicka paketet inom staden och leverans sker nästa morgon.

När de kommer tillbaka väntar en sliten mutant med skitigt ansikte och trasiga kläder utanför dörren. Han hasplar snart ur sig att han såg en fårdam släpas in i en gammal lagerlokal av en fet getabock och en finkläd robot. Hon skrek på hjälp och när hon fick syn på mutanten (som heter Fille om någon frågar) ropade hon åt honom att han skulle springa till den här adressen och hämta hjälp. Fille ljuger. Han har blivit betalad av Getman att lura iväg RP från bostaden innan Jakobsson skulle hinna dit. Men han kommer för sent. Britta är visserligen med Getman mot sin vilja men allt det andra är lögn. Om RP avslöjar bluffen erkänner Fille allt. Han är alltför nervös för att hitta på en egen lögn att täcka med. Om RP däremot inte ifrågasätter historien utan ber mannen visa vart det var så leder han iväg dem till industriområdet.

I industriområdet leder Fille RP fram till en gammal fabrik som en gång i tiden byggde slaglåsvapen, innan Skarprättarserien togs fram. Nu ligger fabriken öde och större delen av byggnadens material har återanvänts i andra byggnader på andra håll i staden. Men en del av fabriken, som utgjorde bland annat kontor står fortfarande kvar om än med hål i både väggar och tak. Fille avlägsnar sig snarast möjligt när han inte längre är iakttagen av RP, antagligen när de beger sig in i själva byggnaden för att rädda Britta. Lokalen är inte stor men fylld med bråte så RP kan spendera en bra stund med att leta runt där inne, speciellt om de börjar rota i bråten. Bråten består till största delen av plankor och trasiga tegelpannor. Där finns inget användbart och definitivt ingen Britta. RP inser förhoppningsvis snart att de blivit lurade, i alla fall när de märker att Fille är borta. Om någon däremot ser Fille försöka smyga undan så kan de ganska lätt jaga upp honom eftersom den slitna tiggaren haltar på ena benet. Han erkänner då precis som ovan.

## En brokig samling

Den här scenen inleds olika beroende på om RP lurades iväg av Fille eller om de genomskådade hans bluff. Om de inte gick på det så kommer Getman, Joel och Vilmär dit. De har Britta med sig. De kräver att genast få Reservdelen. Om RP följde med Fille till slummen så väntar ovanstående samling skurkar i bostaden/kontoret när RP kommer tillbaka. De har (eventuellt) sökt igenom lägenheten men eftersom de inte hittat Reservdelen kräver de istället att RP skall ta dit den. Getman är dock inte helt oresonlig. Han har med sig en liten säck med 1000 krediter. Det är allt han är villig att ge, eftersom han nu har övertaget.

När RP berättar att de inte har Reservdelen här utan att den kommer komma nästa morgon säger Getman helt enkelt att de får vänta till dess i så fall. Han vägrar gå och även om RP är fler så är skurkarna bättre utrustade och har dessutom sina vapen dragna. Antagligen är det bara att vänta. Under tiden berättar Getman vad som hänt, mest för att han vill ha något att prata om men också för att han gillar att skryta. Texten är dessutom till för SL så att han vet vad som hänt när inte RP varit med. Allt Getman säger här är sanning. Vad han berättar är följande (läs upp eller parafrasera):

*"Floyd Thureby var, som ni kanske vet vid det här laget, Brittias partner. Han dödades i ett försök att skrämma Britta att ge oss Reservdelen. Jag försökte göra en affär med Floyd innan han dödades men han vägrade eftersom han var fullständigt lojal till Britta. Så jag lät Vilmär skjuta honom. (Vilmär kan nu effektivt visa att han har fyra armar, om han inte redan gjort det)*

*Kapten Jakobssons död var helt och hållet Brittias fel. Då Joel lämnat polisstationen i morse bestämde han sig för att sälla sig till mig och Vilmär. Jag hade då läst i tidningen om att "Österhavets pärla" skulle komma under kvällen och eftersom Vilmär sett Britta och Floyd samtala med kaptenen på båten insåg vi att de skickat Reservdelen med honom. Eftersom ni inte passade in i planerna tvingades vi söva er. Vi tog oss till båten och fröken Skavnäs var där. Vi kom överens om att hon skulle ta med sig Reservdelen till min svit och där få betalt som vi kommit överens om. Branden var för övrigt helt oavsiktlig. Medan vi samtalade letade Vilmär runt lite och han måste ha varit lite oförsiktig med några tändstickor.*

*På väg från båten försökte de båda fly. Vi lyckades fånga in Britta men inte förrän Kapten Jakobsson hunnit för långt bort för att hinna ifatt. Vilmär sköt dock efter honom och han träffade tydligen. Vi lyckades övertala fröken Skavnäs att berätta vart Jakobsson skulle ta Reservdelen och vi skickade en gatstrykare för att försöka locka bort er innan Jakobsson skulle hitta rätt. Men det tog för lång tid att övertala Britta så Jakobsson hann hit först."*

Getman ber sedan att få tala med RP i enrum, utan vare sig Vilmär, Joel eller Britta. Han berättar sen att RP inte skall lita på Britta. Hon är farlig. Definitivt en ulv i fårkläder, om de ursäktar skämtet. Han säger att han t.o.m. misstänker att det var Britta som dödade Nils. Det kan hända att RP vill att Vilmär lämnas till polisen för mordet på Floyd Thureby, vilket han ju faktiskt begick. Det går Getman med på. Vilmär kommer att protestera men Joel bedövar honom då och Getman ger honom en dos sömnmedel. Det här är, enligt mig, den bästa lösningen på skuldfrågan, och det spelar ingen roll hur

spelarna gör med Britta, i polisens ögon i alla fall. De anser ju att Floyd dödade Nils. Vill du som SL kan du låta Getman föreslå att Vilmär skall lämnas kvar. Han har ändå tröttnat på Vilmär och kan låta RP få honom som tack för hjälpen, mot en viss del av pengarna förstås. Låt RP förhandla med Getman om vad Vilmärs erkännande är värt, räknat i hur mycket pengar Getman skall dra från de 1000 krediter han tänker ge dem för Reservdelen. I slutändan spelar det ju ingen roll...

## Besvikelsens stund

På morgonen, någon timme efter att solen gått upp knackar det slutligen på dörren. Där står en muterad åkersork i postiljonsuniform. Under armen har han ett välbekant paket (om inte RP slog in det i något annat förstås...) Getman tar ivrigt fram nyckeln ur sin ficka och tycker att det är lika bra att öppna väskan direkt. Om ingen RP stoppar honom sliter han upp paketet och iakttar sedan väskan samtidigt som han kärleksfullt drar handen över locket. Man kan nästan se en tår av lycka glimta i Getmans ögonvrå. Joel och Vilmär skyndar sig till hans sida för att inte missa något. Långsamt, som för att bevara ögonblicket, sticker Getman in nyckeln i nyckelhålet. Han vrider om nyckeln och en rad klickningar och knäppningar hörs från väskan. Sen blir det tyst några väldigt långa sekunder innan locket öppnas en cm och ett pysande ljud hörs när luft sugts in i väskans innanmäten. Getman greppar locket och lyfter det för att avslöja innehållet. I väskan finns...Ingenting. En sanning med modifikation kanske, eftersom lådan faktiskt innehåller dels en grå, mjuk matta med fyra formskurna hål i och en bit papper täckt av ett glättigt material. Men ingen apparat. På pappret står text på det gamla språket. Ingen av skurkarna kan språket och den enda av RP som kan är Fenton. Hans kunskap är ytterst begränsad men han kan läsa delar av pappret. Det återfinns i handoutsektionen i sin helhet. Även om Fenton inte kan läsa hela pappret egentligen är det roligare om spelarna faktiskt förstår vad det står...

En förklaring till SL kan vara passande här. Den grå mattan är självklart skumgummi med utskuren plats för apparaten. Varför det inte finns något i väskan kan ha två orsaker beroende på om man vill spela Reservdelen från Muskö som ett fristående äventyr eller som en del i en trilogi. I ett fristående äventyr är förklaringen att apparaten inte hann bli installerad i väskan. Den var på väg till installationen när transporten förolyckades och väskan försvann. Lappen som ligger i väskan är en instruktion till hur lärarapparaten skall installeras för att funka korrekt. Om man spelar detta som del ett i trilogin så förklaras det i del två varför Reservdelen inte finns i väskan.

Med stor sannolikhet kommer RP känna sig ganska besvikna, men Getman skrockar bara. Han verkar knappt besviken alls. Om någon frågar varför säger han att det alltid var själva jakten som var det roliga. Visst hade det varit trevligt att hitta apparaten men det var inte den främsta anledningen till att han jagade den i sju ton år. Han tar sin säck med krediter, dumpar ut en hög på bordet (ca 100 Kr) som tack för besväret innan han börjar gå mot dörren. Han säger åt Vilmär att följa med, att de måste hitta på något annat att göra nu. Vilmär tvekar ett ögonblick men då Getman är de närmaste han kommit till en far så följer han snart efter (om spelarna gjort en deal om Vilmärs överlämnande så lämnar Getman naturligtvis kvar honom istället). Joel står kvar och tittar tomt ner i

väska ett ögonblick innan han också går sin väg utan ett ord. Endast RP och Britta är kvar.

## **Slutet**

När Getman med anhang gått försöker även Britta gå. Nu finns egentligen bara två alternativ till vad som händer härnäst:

### **Alternativ 1: RP hindrar inte Britta att gå.**

Hon säger farväl och om någon frågar vart hon skall gå svarar hon att hon snart kommer tillbaka. Det gör hon inte. Om hon går kommer RP aldrig se henne igen. RP kommer få svårt att förklara för polisen att det faktiskt inte var de som mördade Floyd Thureby, eftersom alla andra, de kunnat skylla på är borta. Detta spelas aldrig utan kan bara berättas för spelarna. I slutändan kommer de inte att dömas för mordet men de tvingas lämna Hindenburg för all framtid. Om det är så att spelarna förhandlat till sig Vilmär från Getman så kan de bevisa sin oskuld för mordet på Floyd. Polisen kommer då anta att Floyd sköt Nils och fallet ses som avslutat.

### **Alternativ 2: RP stoppar Britta.**

RP kan vid det här laget ha listat ut hur mordet gick till. Britta hade tänkt försöka få Nils att mörda Floyd men då hon märkte att han aldrig skulle göra så (Nils var ingen våldsam man) tänkte hon istället mörda honom själv och låta Floyd få skulden för det. Hon utnyttjade det faktum att Nils uppenbarligen var attraherad av henne för att komma nära inpå honom och sköt honom sedan innan han ens hann märka vad hon tänkte göra.

Det kan vara svårt att inse hur det gått till men om man litar på Getman (som faktiskt nästan bara talar sanning för RP, utom möjligtvis när han sövde dem) så kan de börja misstänka något. Ge spelarna gott om tid att diskutera saken ostört. De behöver inte komma fram till exakt hur mordet gick till utan det räcker att de börjar anklaga Britta för att ha gjort det. Hon bryter då ihop och börjar gråta. (OBS! Hon bryter endast ihop i slutscenen. Alla anklagelser före det viftar hon bara bort. Att hon erkänner nu beror på den emotionella urladdning besvikelsen över Reservdelen resulterade i.) Hon förnekar det hon anklagas för men det är bara halvhjärtat och hon gråter hela tiden. Till slut erkänner hon men bönar och ber RP om att inte lämna henne till polisen. RP avgör själva hur de vill göra. Låter de henne gå får de problem som i alternativ 1 ovan. Tar de henne till polisen erkänner hon gråtande även för dem och hon kan även intyga att spelarna talar sanning om de säger att Vilmär var den som sköt Floyd. Då frikänns de och Britta döms till straffarbete.

Därmed är äventyret **SLUT**.

## Komplikationer, oväntade problem och annat otrevligt.

Det finns en del tillfällen i äventyret då saker kan gå fel. Spelare har en tendens att inte fungera exakt så som man planerar som SL och jag skall försöka förbereda dig på de kanske vanligaste sakerna som kan hända, med utgångspunkt från sådant jag själv tänkt på och som hänt när vi speltestat.

- Det är möjligt att spelarna direkt misstänker Brita för mordet på Nils. Det spelar inte så stor roll. Britta är vid det här tillfället lugn som en filbunke och nekar kallt till alla anklagelser mot henne. Även om RP berättar för polisen att de tror Britta gjorde det kommer de inte hinna göra något åt det innan äventyret är slut.
- Reservdelen från Muskö är inget våldsamt äventyr. Men det är inte helt osannolikt att RP får för sig att slåss mot både den enda och den andre av de personer de möter. Framför allt Getman, Vilmär och Joel finns i riskzonen men även Britta. Skulle någon av dessa dö, beror det lite på när det händer ifall det spelar någon roll. Om RP dödar någon efter det att väskan visat sig vara tom så är det endast Britta som har någon effekt på äventyrets utgång med undantag av Vilmär som Polisen kan övertygas om har skulden till mordet på Floyd. Det är att föredra att låta Getman överleva eftersom han kommer figurera i de andra delarna av ”Reservdelen-trilogin”. Det samma gäller Joel.
  - Getman: Om Getman dör tidigt, d.v.s. innan det andra mötet då RP sövs så fortsätter Joel och Vilmär utan honom. Om de också dör får RP och Britta Reservdelen för sig själva, men väskan är ju ändå tom så det spelar ingen större roll. Äventyret blir bara väldigt mycket kortare.
  - Vilmär: Har ingen stor roll i scenariot, utom som Getmans livvakt. Han är dessutom en farlig motståndare så antagligen drar sig RP för att anfalla honom alls.
  - Joel: Om RP dödar Joel sent, efter det att han arresteras i RP:s hem så har det ingen större effekt på äventyret. Dödas han före det har det inte heller så stor effekt förutom att Getman har lite svårare att söva de RP som inte vill dricka de förgiftade dryckerna. Han har dock sin autoinjektor och Vilmär som kan uppehålla RP medan Getman sover dem. Joel är också ganska svår att döda, beroende på hans bepansring, bedövningspistolen och det faktum att han är en robot.
  - Britta: Dör Britta väldigt tidigt kan det medföra att RP missar en del information. Det spelar inte så stor roll eftersom Getman ändå kommer dra in dem i handlingen. Vad som händer på båten ändras också till att Kapten Jakobsson flyr när han ser skurkarna komma och blir då skjuten i ryggen som vanligt. Det går naturligtvis inte att beskylla Britta för mordet på Nils eftersom de enda bevisen som finns i scenen ovan är det faktum att hon faktiskt erkänner brottet, även för polisen.
- Om spelarna försöker smita själva med Reservdelen är det fritt fram. De kommer ändå aldrig få upp väskan utan nyckeln. Äventyret får ett ganska snopet slut helt enkelt om de inte gå tillbaka till Getman med svansen mellan benen.

- Spelarna kanske bestämmer sig för att plocka på sig de vapen som finns på detektivbyrån. Det är inget problem, men tänk på att de bara har rätt att bära dem på officiella uppdrag från detektivbyrån och den är inte operativ för tillfället. Deras licenser gäller alltså inte just nu. Om de ertappas med vapnen på sig kommer de beslagtagas men RP straffas inte p.g.a. vad man skulle kunna kalla förmildrande orsaker.
- Skulle det bli så att spelarna beger sig någonstans i Hindenburg, kanske t.o.m. utanför staden, som inte beskrivs i äventyret får SL improvisera efter bästa förmåga. Antagligen kommer de inte ha någon anledning att göra det men man vet aldrig. De kan ju få för sig att undersöka saker jag inte tänkt på eller leta efter diverse personer vid olika tillfällen. Försök helt enkelt försiktigt leda in dem på rätt väg igen. Om det bara handlar om ett krogbesök eller liknande, och spelarna verkar ha kul, låt dem hållas. Äventyret är inte jättelångt utan lite lattjande hinns antagligen med.
- Spelarna kan under äventyrets gång vistas både på detektivbyrån eller i sitt hem, speciellt efter det att de ärvt byrån. Det har ingen effekt på äventyret utan alla ”besök” kan flyttas beroende på vart de är.
- Äventyret är fullt möjligt att spela som ”friform”, utan att använda några värden om spelarna så önskar.
- Spelarna kan med fördel ges texten ”Lite kort om Skytts detektivbyrå” före spelet startar.
- Om spelarna aldrig beger sig tillbaka till hemmet eller till detektivbyrån vid de tillfällen när de skall få besök eller liknande så kan SL alltid låta Kisen leta upp dem med det meddelande de skall få, eller en ny lapp från t.ex. Joel om spelarna inte går hem när han skal komma på besök. Kisen är van vid att leta upp folk och har en förmåga att hitta dem också (han har mutationen Superbtsinne: lukt.)
- Låt gärna Tanten Fihns vara riktigt obstinat och jobbig att ha att göra med. När vi speltestade var det nära att spelarna tog till knytnävarna mot henne, men hon vägrar att släppa in någon på pensionatet under natten, som inte redan bor där. Hon har en visselpipa som hon kan kalla på polisen med om det skulle behövas.
- Om det skulle bli så att spelarna ändå får tillfälle att prata med Britta under natten så har hon inte så mycket att säga. SL kan låta henne berätta vad hon kommer berätta under morgonen redan nu, det gör inte så mycket.
- Om spelarna är smarta så skall det naturligtvis premieras. Om de t.ex. kommer på att skicka paketet till sig själva utan meddelandet från Jakobsson så behöver du som SL aldrig ge dem lappen. I allmänhet kan man vänta med att ge dem handouten tills de undersöker paketet noggrannare.
- Govaster kan inte rädda Kaptén Jakobsson med sina Läkande händer. Kapténen är redan döende.
- Det kan vara lämpligt att som SL slå alla slag för Govasters PSI-mutationer dolt, under förevändning att dölja för de andra att han är PSI. På så sätt kan man ”fuska” med slag som man inte vill skall inträffa.
- En viktig sak att tänka på i scenen ”En brokig samling” är att Getman med flera inte har vapen dragna när RP kommer tillbaka (eller hur scenen nu inleds). På så sätt blir spelarna kanske inte direkt inställda på strid utan fattar att Getman bara vill ha Reservdelen och kan tänka sig att förhandla om den. Skulle däremot

spelarna få för sig att slåss ändå, är de inte sena att strida tillbaka. De är dessutom ganska beredda och håller alla i sina vapen under kläderna, eller i fickorna.

- Varken Dunge, Pålhaus eller någon annan polis RP kan komma i kontakt med under scenariots gång, har något som helst intresse av Reservdelen. De vet inte vad det är och de har aldrig hört talas om den. Allt de är ute efter är den eller de som mördade Nils Skytt och Floyd Thureby.
- Om spelarna aldrig skickar Reservdelen till sig själva utan lämnar den i hemmet när de beger sig iväg med Fille så kommer Getman & Co hitta den, öppna den och bege sig därifrån. De lämnar 100 Kr åt RP som nu får svårt att förklara mordet på Floyd Thureby som i slutalternativ 1 ovan.

## Att spela äventyret i en pågående kampanj

Det borde inte vara några större problem att spela Reservdelen från Muskö som en del av en pågående kampanj, utan att använda de karaktärer som finns med i äventyret. Det kräver dock en annorlunda inledning. Det enklaste sättet att få in spelarna i äventyret är att låta Nils Skytt anställa dem som problemlösare, precis som han skall använda de fyra som finns i äventyret. Allra bäst är att låta Nils anställa spelarna tidigare, låta dem utföra några småjobb, som t.ex. att hitta Fru Siblings bortsprungna knasa, så att spelarna bildar ett förhållande till Nils. Annars kanske de helt enkelt struntar i att Nils mördas. Låt gärna spelarna bekanta sig med Dunge, Pålhaus och Kisen. Det här är antagligen lättast om spelarna är nyanlända i Hindenburg men borde funka annars också.

Andra alternativ är att låta spelarna snubbla in i handlingen genom att hitta antingen Nils eller Floyds lik. De kan då bli misstänkta för det ena eller det andra mordet, eller båda två även om det är ganska osannolikt. Man kan även låta Britta kontakta spelarna efter det att hon mördat Nils och Floyd dödat av Vilmär, då hon inser att hennes liv är i fara. Eller varför inte låta Britta kontakta spelarna direkt och låta någon de känner vara den som följer efter Floyd. Någon i deras bekantskapskrets som är bra på att spionera på folk och som du som SL inte har något att offra. På så sätt behövs inte Nils alls. Det kräver antagligen lite mer ändringar i äventyret men du som SL känner bäst vad som passar din kampanj.

Så länge spelarna syns i sällskap med Nils eller Britta så kommer de dras in i intrigen vara sig de vill eller inte. Joel kommer att besöka dem och Vilmär kommer att följa efter dem. Dessutom kommer spelarna antagligen att bli intresserade när Reservdelen och belöningen för att finna den nämns.

## Spelledarpersoner

Här beskrivs de viktigaste SLP som är med i äventyret. De som bara figurerar en kort stund, t.ex. räven Spjalbo eller Kapten Jakobsson beskrivs kort i de stycken de är med i. Observera att dessa SLP inte är gjorda helt enligt reglerna. Inga stora regelbrott finns men t.ex. så har Getmans förflyttning sänkts eftersom han är så fet.

### j0-e50 "Joel" Luxor

**Robot**

**? år**

**Bakgrund:** j0-serien av robotar var ett genidrag från en firma som tillverkade städrobotar. Eftersom robotarna ändå går runt i byggnaden och städar kan de ju lika gärna förses med en bedövningspistol och agera säkerhetsrobot om den ser något skumt. Joel är just en sån robot men det har han förstås inget minne av. Sitt namn har han fått genom att robotarna numrerades med romerska siffror. På Joels mage står helt enkelt j0-eL. När Joel återaktiverades av en zonfarare för ungefär 20 år sedan fanns inte mycket av hans originalprogrammering kvar. Eftersom zonfararen var lite småkriminell av sig så slog sig även Joel in på brottets bana. Med hjälp av sin nästan ljudlösa dammsugartillsats blev Joel en skicklig ficktjuv. Men snart lockade större mål och Joel blev en sorts problemlösare åt andra kriminella. Endast hans något nervösa beteende har hindrat honom att komma riktigt långt. Men han hoppas att Reservdelen skall kunna bli hans stora break.

**Beskrivning:** Den blå färg som en gång prydde Joel har till stora delar flagnat och det enda som sticker fram av den ur kläderna är lite blått runt halsen. Istället är han av matt borstat stål. Joel ser sig själv som något av en gentlemannatjuv (en syn som inte delas av så många andra) och klär sig därefter. Han har vanligtvis en mörk kostym av fint snitt på sig och på händerna har han handskar. På huvudet har han hatt och han går oftast runt med en spatserkäpp i handen. På undersidan av vänster handled sticker några centimeter av det som en gång var Joels dammsugare som han nu använder för att läsa folks fickor. De långa ärmarna på Joels kavaj döljer oftast munstycket. När j0-serien formgavs lade man till vissa detaljer i plexiglas i robotarnas huvuden för att skapa något slags estetik som är lite svår att förstå sig på. Vilken del av huvudet som är av glas skiljer sig från robot till robot. Joels käke består därför av glas vilket gett honom oändliga problem. Den är lagad och lappad på flera ställen och om Joel någonsin får ens ett (1) i skada i huvudet så svimmar han av någon minut.

**STY** 10    SB: 0

**FYS** 12    KP: 23    TT: 11

**INT** 13

**SMI** 12    IB: 12

**VIL** 9

**PER** 10    REA: 50%

**STO** 11    FF: 4,5 m/SR

**Förmågor:** Vapen (Bedövningspistol), Verktyg (dammsugare), Internbehållare (dammsugarpåse), Betapersonlighet



**Färdigheter:** Akrobatik 30%, Bildning 35%, Fingerfärdighet 65%, Iakttagelseförmåga 40%, Köpslå 30%, Låsdyrkning 35%, Närstrid 25%, Pistol 60%, Smyga/Gömma sig 40%, Undre världen 40%, Undvika 50%

**Utrustning:** Pistol .22, 7 extra skott .22, Skarprättarderringer, 15 extra skott .45S, 100 Kr

**ABS:** 4 (Bepansring)

<b>Vapen:</b>	<b>Init:</b>	<b>FV:</b>	<b>Skada:</b>	<b>Pål:</b>
Pistol .22	22	60%	1T8	82
Skarprättarderringer	18	60%	2T6	99
Bedövningspistol	20	60%	Spec.	00

## Kasper Getman

### Muterat djur (get)

54 år

**Bakgrund:** Kasper Getman, även känd som Den Fete, växte upp inte långt ifrån Uddezonen. Zonen fascinerade honom men han vågade sig aldrig in i den. Eftersom han besatt ett mycket ekonomiskt sinne så insåg han att det var bättre att betala andra att riskera sina liv för att sedan sälja deras fynd vidare till andra som betalade desto mer. Kaspers förmögenhet växte i takt med hans mage och framförallt hans ego. Snart var han för stor för den lilla hålan där han växte upp och han begav sig av för att göra affärer i storstan, Göteborg. Moral har aldrig varit Kaspers starka sida och han drog sig inte för att blåsa både sina affärskontakter och de som samlade fynd åt honom. Så småningom var han tvungen att lämna Göteborg eftersom han skaffat sig allt för många fiender där. Under sin resa till Hindenburg kom Kasper i kontakt med legenden om Reservdelen och han bestämde sig för att leta upp den. Han lade de närmaste sju ton åren på eftersökningar och till slut lyckades han hitta den. Nu är det bara en fråga om att få den från dem han skickade att hämta upp den...

**Beskrivning:** Varför Kasper har fått sitt föga smickrande smeknamn, den Fete, är kanske inte så svårt att räkna ut. Han är ungefär 175 cm lång och ungefär lika bred. Hans enorma vikt gör att han alltid är röd i ansiktet och han andas ständigt tungt och flåsande. Dubbelhakorna hopar sig under hans plufsiga ansikte men döljs delvis av ett bockskägg. När han pratar dallrar det i hela ansiktet. På grund av sin ganska stora förmögenhet går han alltid fint klädd, gärna i frack men vanligtvis mörk kostym med näsduk från den gamla tiden i bröstfickan, som han febrilt torkar sig i pannan med när han gått i trappor, rest sig ur en stol eller något annat ansträngande. Han bär aldrig hatt p.g.a. de ganska stora hornen som pryder hans huvud.

**STY** 10 SB: +1T6

**FYS** 12 KP: 34 TT: 17

**INT** 15

**SMI** 7 IB: 2

**VIL** 13

**PER** 12 REA: 60%

**STO** 22 FF: 3,5 m/SR

**Förmågor:** Stor, Naturliga vapen (horn), Resistens mot gift

**Färdigheter:** Bildning 70%, Första hjälpen 30%, Gevär 25%, Iakttagelseförmåga 55%, Kasta 20%, Köpslå 60%, Naturkunskap 40%, Närstrid 55%, Pistol 40%, Smyga/Gömma sig 15%, Teknik 40%, Undre världen 55%, Zonkunskap 30%

**Utrustning:** Revolver .38 special, 16 extra skott .38, Autoinjektor med fem doser sövande gift (TOX 10), en extra giftampull med fem doser, 450 Kr

**ABS:** 0

Vapen:	Init:	FV:	Skada:	Pål:
Revolver .38 special	10	40%	4T6	76
Horn	2	55%	1T6	-

## Vilmär

### Muterad människa

#### 22 år

**Bakgrund:** Vilmärs uppväxt är höljad i dunkel, även för honom själv. Han vet att han i tidig ålder lämnades bort av sina föräldrar. Han växte istället upp på gatorna i stadsdelen Hundängen och fick överleva på småstöld och tiggeri. Ganska snabbt sällade han sig till andra i samma situation och tillsammans skaffade de sig ett någorlunda drägligt liv. Vilmär är ingen självsäker individ, något han gör sitt bästa för att dölja. Därför blev han aldrig någon ledare i gängen utan nöjde sig med att följa de andra. En sån individ, en följare och ja-sägare, var precis vad Kasper Getman behövde så när Vilmär försökte stjäla hans antika plånbok gav han genast ynglingen ett val. Att börja jobba för honom eller ta konsekvenserna av sitt brott. Vilmär tvekade inte en sekund utan gick med på att bli Getmans hantlangare. Sen den dagen har han följt den Fete och gjort allt han bett om, även att döda, något som Vilmär märkt att han gillar. Det stärker hans fortfarande ganska sköra självförtroende...

**Beskrivning:** Vilmär är ganska smal och senig, resultatet av ett hårt liv på gatan. Ansiktet är kantigt och aningen fårat men ändå ungdomligt. Vilmär går alltid klädd i en sliten gammal långrock som egentligen är alldeles för stor för honom. Men eftersom han alltid gömmer sina extra armar under rocken, för att kunna överraska sina fiender, så ser han ut att vara ganska kraftigt byggd och rocken sitter hyfsat på honom. Den breda kroppshyddan (när han gömmer armarna alltså) går inte riktigt ihop med det smala ansiktet och det gör att hela Vilmärs huvud ser litet ut. Att han sedan har en ganska stor hatt på huvudet gör inte saken bättre. Vilmär ser helt enkelt lite tontig ut. Han spelar därför stöddig och tuff för att kompensera, något han inte lyckas så bra med mot någon som är mer världsvan än honom själv. Men fyra skarprättarpistoler stickande ur Vilmärs rock kan få vem som helst att tveka.

STY 11 SB: 0

FYS 11 KP: 22 TT: 11

INT 9

SMI 15 IB: 15

VIL 10

PER 10 REA: 50%

STO 11 FF: 5 m/SR

**Förmågor:** Flerdubbla kroppsdelar (två extra armar), Dubbelhjärna

**Färdigheter:** Akrobatik 60%, Gevär 20%, Iakttagelseförmåga 15%, Närstrid 30%, Pistol 65%, Pistol (fel hand) 60%, Smyga/Gömma sig 50%, Undre världen 10%

**Utrustning:** Fyra Skarprättarpistoler, 36 extra skott .45S, 35 Kr

**ABS:** 2 (Härdat läder, endast bröstsköld)

Vapen:	Init:	FV:	Skada:	Pål:
Skarprättarpistol	18	65%	2T8	99
Skarprättarpistol (fel händer)	18	60%	2T8	99

## Birgitta Von Dolby aka Britta Skavnäs

### Muterat djur (får)

31 år

**Bakgrund:** Britta föddes, enligt egen utsago, med silversked i mun. Så är egentligen inte fallet utan hennes föräldrar var fattiga, något som Britta alltid hatat dem för. Hon ville leva det goda livet, som aristokraterna gjorde i Hindenburg, inte plöja påråkern och smutsa ner sig bara för att överleva dagen. När hon kommit upp i tonåren insåg hon att pojkarna tyckte hon var vacker, vilket hon inte var sen att utnyttja. En efter en fick de uppvakta henne och det var inte billigt att underhålla den kräsna unga damen. När så en förmögen bagge från huvudstaden friade till henne svarade hon ja genast, med en vision framför sig om fina fester och rikt folk. Då baggen visade sig vara omåttligt tråkig stal Britta hans pengar och stack. Några år framöver gjorde hon sig en karriär av att lura av äldre herrar deras pengar mot löften om köttsliga lustar. Men efter att ha sol-och-vårat en gång för mycket ansåg Britta att det var bäst att skaffa sig en ny inkomstkälla. Det var då hon träffade Floyd Thureby. Till en början trodde Britta att hon förälskat sig i den ganska stilige mannen men ganska snart märkte hon att hans hjärta var lika kallt som hennes eget. Deras relation blev endast affärsmässig. Tillsammans blev de skickliga agenter, ständigt på uppdrag från högstbjudande. Floyd lärde Britta skjuta med pistol och Britta lärde Floyd ljuga så att han nästan trodde sig själv. Men ingen lycka kunde vara för evigt.

**Beskrivning:** Britta är en väldigt vacker tacka och få är de baggar som inte känt sig knäsvaga när de sett henne. Även andra män, som inte är muterade får eller getter, tittar ibland en gång extra när hon går förbi. Britta vet att utnyttja sitt utseende och klär sig i kläder som visar en hel del av hennes ull, till männens förtjusning. Oftast blir det en kort klänning, gärna i ganska enkla färger för att inte överglänsa Brittans egen skönhet. Hon brukar även knyta upp ullen på huvudet med mörkröda rosetter. På fötterna bär hon halvhöga stövlar som nästan alltid döljer en skarprättarderringer.

STY 8 SB: -1T2

FYS 9 KP: 18 TT: 9

INT 13

SMI 12 IB: 12

VIL 13

PER 17 REA: 85%

STO 9 FF: 4 m/SR

**Förmågor:** Gräsmage, Teleskopögon

**Färdigheter:** Akrobatik 30%, Bildning 35%, Första hjälpen 20%, Iakttagelseförmåga 40%, Köpslå 45%, Närstrid 20%, Pistol 60%, Smyga/Gömma sig 50%, Undre världen 30%

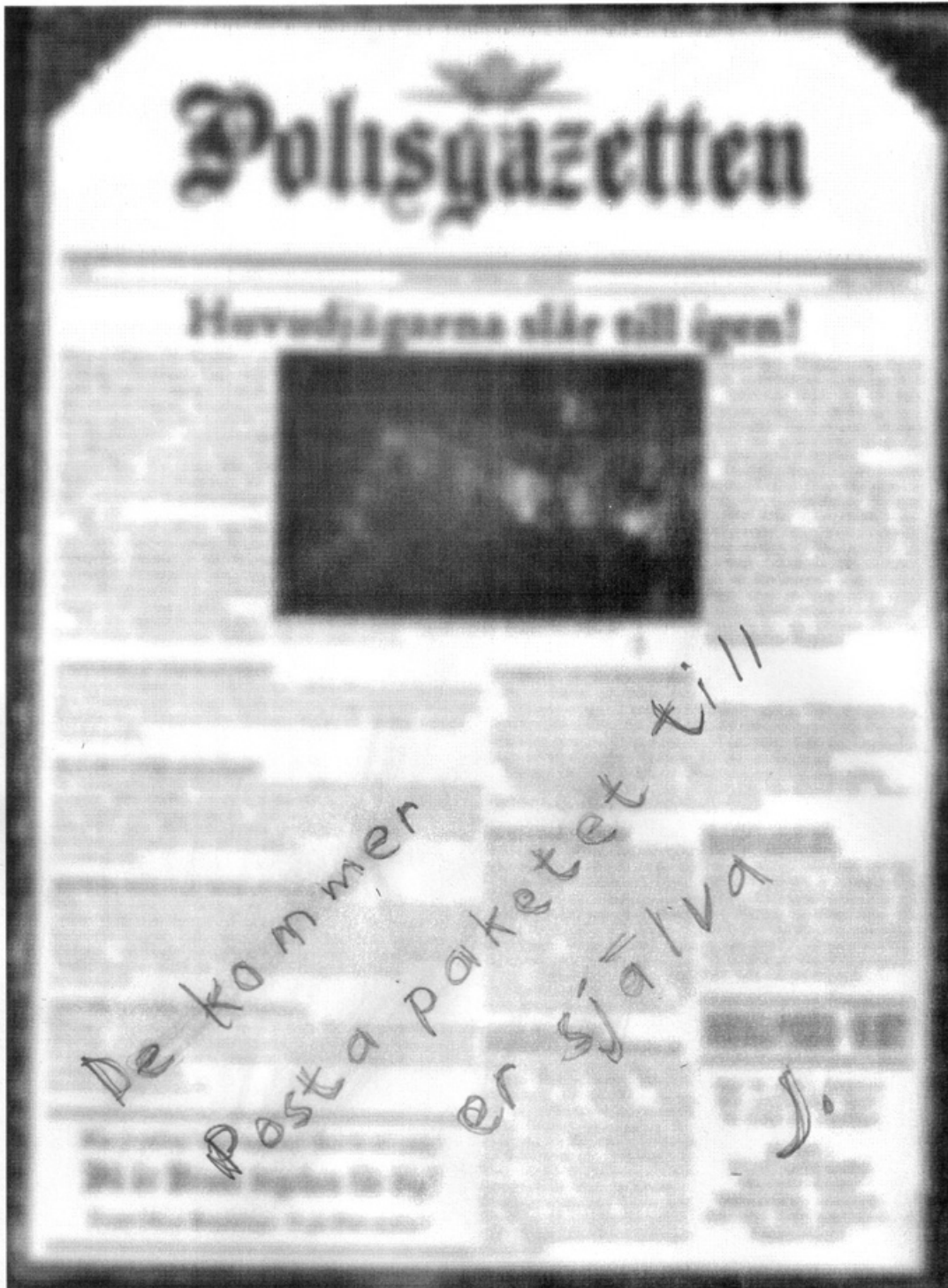
**Utrustning:** Skarprättarderringer, 5 extra skott .45S, 150 Kr

ABS: 0

Vapen:	Init:	FV:	Skada:	Pål:
Skarprättarderringer	18	60%	2T6	99

## Handouts och rollpersoner

### Kapten Jakobssons meddelande



## SL:s karta över Hindenburg



## Spelarnas karta över Hindenburg



## Den inplastade instruktionen från väskan

# **OBS! Viktig information OBS!**

## **Instruktion för installation av enhet TA-2**

Det är mycket viktigt att följa instruktionerna noga. Annars finns risken att enheten inte funkar som den skall.

1. Placera enhetens externa energicell (B1) i därför avsedda fack (A1). Tillse att energicellens sladd är vända uppåt.
2. Placera enhetens två (2) externa minnesbanker (B2) respektive (B3) i därför avsedda fack. (A2) respektive (A3). Tillse att minnesbankernas sladdar är riktade uppåt.
3. Placera försiktigt enheten (B4) på därför avsedd plats (A4). Tillse att enheten är vänd åt rätt håll, med energikopplingen riktad mot energicellen och minnesportarna riktade mot minnescellerna.
4. Placera instruktionsboken (B5) i därför avsedd ficka. (A5).
5. Koppla under inga omständigheter in vare sig energicellen eller minnesbankerna utom vid de tillfällen då enheten skall användas. Under frakt skall alla kopplingar alltid vara urkopplade, för att undvika skada.
6. Utsätt under inga omständigheter enheten för väta, eld eller skottlossning.

# Fenton M. Iller

Muterat Djur (iller)

24 år

**Bakgrund:** Fentons far var en mycket lärd man. En före detta zonfarare som under sina äventyr lärt sig delar av det gamla språket. När Fenton var liten fick han lära sig vad hans far kunde, kunskap som hänger i än idag. När Fenton växte upp satt fadern oftast och läste i en gammal bok han hittat. "Lexikon Lkab – Mere" stod det på boken rygg. Det var därifrån Fenton fick sitt andranamn, Mazarin. Namnet han hatade och därför aldrig berättade för någon om.

Fentons far ville att hans son skulle ta över efter honom, nu när han själv drabbats av zonrötan. Men det var inget som intresserade Fenton. Han såg vad zonen gjort med hans far och han ville inte bli likadan. Istället begav han sig till Pirit och slog sig in på brottets bana. Han blev inbrottstjuv, och en ganska framgångsrik sådan. Snart var han känd av polisen men han lyckades alltid hålla sig undan. Fenton talade aldrig med sin far mer, och den gamle mannen förlät honom inte för hans svek.

Så kom dagen då han fick brevet av sin mor. Fadern hade dött. Förtvivlad över att han svikit sin far och aldrig bett honom om förlåtelse gick han till närmaste polisstation och lämnade in sig själv. Han dömdes till fem års straffarbete.

När Fenton kom ut igen bestämde han sig för att från den dagen skulle han leva ett hederligt liv. Men han kunde ingenting, hade ingen utbildning så det var svårt att få något annat än manufakturjobb. Men så en dag träffade Fenton Nils Skytt. Nils frågade Fenton om han ville jobba som problemlösare på hans detektivbyrå. Hans färdigheter skulle kunna koma till användning, på ett hederligt sätt. Fenton sa genast ja och på den vägen är det.

**Beskrivning:** Fenton är en sval snubbe, något han lärde sig under sin tid som inbrottstjuv och som har hängt i sen dess. Han har huvudet på skaft och är van att hantera stressade situationer. Nästan ingenting får Fenton att släppa sin coola image. Han är rapp i käften och pratar mer än gärna, något som ibland kan gå hans kamrater på nerverna. Mest av allt är Fenton en hederlig karl.

Fenton är kort och smal, med gråbrun, vissa skulle säga rättfärgad, päls. Han blir ibland misstagen för en muterad råtta något som irriterar honom ofantligt. Han klär sig i en specialsydd kostym i grått ulkullstyg och på huvudet har han en typisk gangsterhatt med vinrött band. När han vill snofsa till sig har han en näsduk knuten runt halsen. I mungipan har han alltid en tandpetare som han brukar tugga på.

## Åsikter om andra:

**Govaster:** Govaster är den i kamratgänget som Fenton känner att har mest gemensamt med. De har båda levt lite ljusskygga liv och Fenton är den enda av de fyra som vet att Govaster är PSI-mutant. Fenton tycker inte att det är något fel i det utan ser Govaster som en mycket god vän. (PSI)



Tor-Olle af Finkelkrona: Fenton tycker att Tor-Olle kan vara lite fisförnäm ibland, men innerst inne är han en hedersknyffel. Fenton står ut med Tor-Olles divalater för när han inte håller på så där så är han en bra kamrat. Han är dessutom smart. (IMM)

Jonsson: Jonsson är lite tystlåten av sig, men det stör inte Fenton eftersom han pratar så mycket själv. Jonsson är ganska storväxt och tillsammans ser Fenton och Jonsson ganska festliga ut och inte alltför sällan lyfter Jonsson upp Fenton på sina axlar. Fenton låtsas inte gilla det men egentligen tycker han det är kul. Jonsson är inte så smart, men en bra hederlig karl. (MM)

Nils Skytt (SLP): Fenton gillar Nils. Han är en bra chef även om han inte betalar så bra. Men affärerna går ju inte så bra och han står i alla fall för bostad och mat. Nils är en riktig karlaktig som jagar efter fruntimmer hela tiden, vilket Fenton beundrar honom för. Fast han är lite skraj av sig. Litar inte riktigt på någon förutom de fyra vännerna. (MD, får)

Dunge och Pålhaus (SLP): Dessa polisdetektiver har Fenton och de andra jobbat i nära samarbete med flera gånger. Detektivbyrån har ett gott förhållande till de båda. (Båda, IMM)

Kisen (SLP): Springer ofta ärenden åt både detektivbyrån och en hel del andra affärer och liknande i området mot en billig penning. (MM)

**STY** 10 SB: -1T3

**FYS** 10 KP: 15 TT: 7

**INT** 11

**SMI** 14 IB: 26

**VIL** 10

**PER** 13 REA: 65%

**STO** 5 FF: 3,5 m/SR

**Förmågor:** Blixtsnabba reflexer, Liten, Naturliga vapen (Klor, 1T6 skada), Nattsyn

**Färdigheter:**

Akrobatik	50%
Bildning	10%
Båge	15%
Fingerfärdighet	35%
Första hjälpen	15%
Gevär	15%
Iakttagelseförmåga	30%
Kasta	15%
Köpslå	15%
Låsdyrkning	50%
Närstrid	45%
Pistol	40%
Smyga/Gömma sig	50%
Undre Världen	30%
Undvika	50%

**Utrustning:** Litet dyrkset, Ask med tandpetare från den gamla tiden (mintsmaak), 7 krediter

**Vapen:**                    **Init:**    **FV:**    **Skada:**    **Pål:**  
Klor                        26        45%        1T6+SB    -

# Govaster

## PSI-Mutant

19 år

**Bakgrund:** Ganska tidigt insåg man i Govasters hemby att den unge mannen inte var som alla andra. Alltid när han ramlat och slagit sig, fanns inga skador kvar dagen efter. Han verkade alltid starkare än alla andra i byn, och när han en dag knuffade en annan grabb utan att ens röra vid honom så var det sista droppen. Med rop om att bränna honom i ryggen flydde Govaster ut i skogen.

Vad som hände med hans föräldrar vet Govaster inte. Han har aldrig återvänt till sin hemby utan han fortsatte bara vidare genom skogen tills han en dag kom till Hindenburg. Govaster visste inte riktigt vad han själv var men efter en tid i staden insåg han att hans sort inte var omtyckt i huvudstaden heller. Han försökte att inte använda sina krafter utan bestämde sig för att hålla låg profil. Han tog anställning vid en av stadens manufaktur.

Govaster trivdes inte i fabrikena. Det var hårt arbete, som Govaster inte var skapt för. Ibland var det svårt att inte använda sin extrastyrka. Så småningom började arbetskamraterna misstänka att Govaster inte var som alla andra. Han blev rädd och tänkte återigen fly för sitt liv. Men innan något alvarligt hände blev Govaster uppsnappad av en ljusskygg man som ville att han skulle göra lite jobb åt honom. Govaster var förvirrad och rädd så han gick med på det.

Det visade sig att jobben gick ut på att mörda diverse obekväma personer för den skumma mannens affärer. Det första mordet utförde Govaster utan att tänka. Efter det bröt han nästan samman av dåligt samvete. Han gick till polisen och tillsammans med dem gillrades en fälla för mannen som lurat Govaster i hans svaga ögonblick. Strax efter att mannen gripits kontaktades Govaster av Nils skytt, som erbjöd honom ett jobb på hans detektivbyrå. Govaster tackade ja och har jobbat där sedan dess.

**Beskrivning:** De mörka hemligheter Govaster bär på plågar honom varje dag. Han ångrar sig djupt och alla pengar han fått över har han skänkt till änkan efter mannen han dödade. Vänskapen med de tre andra som jobbar på byrån har däremot lättat upp hans sinne och när han är tillsammans med dem känns allt bättre. Govaster avskyr därför att vara ensam. I goda vänners lag är han dock talför och glad som vem som helst, men alltid men en glimt av dysterhet längst bak i huvudet. Govaster har aldrig berättat för någon om sitt hemska dåd.

Govaster är smal som en sticka, vilket får honom att se längre ut än vad han egentligen är. Hans hår är blondt och stripigt. Det är kortklippt i nacken men luggen hänger ner på ena sidan av ansiktet ända ner till kinden. Ena ögat är blått och det andra grönt, men det syns knappt utom i starkt ljus, som Govaster oftast undviker. Han går klädd i en enkel beige skjorta med en brun väst över. På benen har han sina gamla blå arbetsbyxor med förstärkta knän.

### Åsikter om andra:

Fenton M. Iller: Govasters bästa vän. Även Fentons förflutna är höjt i dunkel, även om Fenton aldrig mördat någon. Fenton är den enda av de fyra vännerna som han vågat avslöja för att han är PSI-mutant. (MD, iller)

Tor-Olle af Finkelkrona: Trots att han skrävlar och låtsas vara förmer än han är så gillar Govaster Tor-Olle. Han är alltid hygglig och tillmötesgående till sina vänner. När han inte betar sig som en snobb alltså. Som tur är, så gör han mest det med andra, inte i kamratgänget. (IMM)

Jonsson: Den tystlåtna jätten och Govaster kommer bra överens. De har en sorts tyst överenskommelse och Govaster undrar om Jonsson inte vet att han är PSI-mutant trots att han verkar lite korkad. Men de har aldrig pratat om det och Jonsson verkar inte bry sig. (MM)

Nils Skytt (SLP): Eftersom Nils var den som gav Govaster en chans så är han honom oändligt tacksam. De får inte så mycket betalt men Nils står för husrum och mat. Nils oförmåga att jaga fruntimmer är dock inget som Govaster är så förtjust i. Men Nils är försiktig av sig, på ett sätt som Govaster tycker är förståndigt. (MD, får)

Dunge och Pålhaus (SLP): Dessa polisdetektiver har Govaster och de andra jobbat i nära samarbete med flera gånger. Detektivbyrån har ett gott förhållande till de båda. (Båda, IMM)

Kisen (SLP): Springer ofta ärenden åt både detektivbyrån och en hel del andra affärer och liknande i området mot en billig penning. (MM)

**STY 8** SB: -1T2

**FYS 8** KP: 18 TT: 9

**INT 13**

**SMI 12** IB: 12

**VIL 16**

**PER 11** REA: 55%

**STO 10** FF: 4m/SR

**Förmågor:** Kraftprov 40% (STY + 2T10+4 under VIL SR), Läkande händer 55% (läker 2T10+5 KP), PSI-stöt 45% (1T6+4 KP skada mot upp till två fiender. 2T10+4 mot STO för att slå omkull folk )

**Färdigheter:**

Akrobatik	25%
Båge	15%
Första hjälpen	15%
Gevär	15%
Iakttagelseförmåga	35%
Kasta	15%
Köpslå	10%
Närstrid	45%
Pistol	40%
Smyga/Gömma sig	15%
Spel	15%
Undvika	35%

**Utrustning:** Fickplunta med tokjos, Handslägga, 2 krediter

<b>Vapen:</b>	<b>Init:</b>	<b>FV:</b>	<b>Skada:</b>	<b>Pål:</b>
Handslägga	13	45%	1T6+2+SB	-

# Tor-Olle af Finkelkrona

**Icke Muterad Människa**

**32 år**

**Bakgrund:** Tor-Olles far jobbade inom den kejsrerliga administrationen. Slakten var på inget sätt adlig och namnet af Finkelkrona var taget. Men fadern hade lyckats bluffa sig fram under lång tid och han hade samlat ihop en ansenlig summa pengar och ett fint liv bland Hindenburgs grädda. Familjen hade t.o.m. ett hus i Skans Haga. Tor-Olles uppväxt var fin, med barnflicka och privatlärare i tidig ålder. Hans mor hade dött i barnsäng och fadern gifte om sig med Tor-Olles barnflicka.

Men så en dag blev faderns lögn avslöjad. Han avskedades från sitt jobb och snart hade ryktet spridit sig i hela Hindenburg. Herrefolket spottade på fadern när han moloken gick hem och när han kom fram och mötte av åsynen av sitt hem som plundrades av fattiga och tjuvar alltmedan poliserna stod bredvid och bara såg på så orkade han inte mer. Han flydde för att aldrig återvända igen. Tor-Olle togs in på barnhem.

När han växt upp slängdes han ut på gatan. Som av en slump träffade han sin gamla privatlärare och de började samtala. Läraren berättade om faderns påstådda adlighet och vad som hänt. Även om fadern ljugit så kunde Tor-Olle inte ge upp tanken på att bli en aristokrat. Han började jobba som assistent åt läraren, som numera jobbade som arkivarie åt den kejsrerliga administrationen. På så sätt hoppades Tor-Olle att en dag kunna komma upp sig. Han bytte även tillbaka till sitt gamla påhittade släktnamn, af Finkelkrona. Ingen verkade längre minnas incidenten med fadern.

När Tor-Olles gamla lärare slutade på grund av hög ålder, avskedades Tor-Olle eftersom det endast var den gamles förtjänst att han fått jobba där alls. Men den gamle tipsade Tor-Olle om en detektivbyrå som en bekant till honom drev. Snart jobbade Tor-Olle för Nils Skytt och delade bostad med tre andra i samma situation.

**Beskrivning:** Trots det faktum att han inte är adlig på något sätt och aldrig kommer bli det, så betar sig Tor-Olle som om han var en aristokrat av rang. Han kör inte med sina vänner men alltid när han är på krogen eller i en affär så kräver han att bli betjänad som en fin herre. Det händer ibland att han beordrar sina vänner också, men han brukar be om ursäkt när han gått för långt, för han gillar dem verkligen och de är de enda vännerna han har. Tor-Olles sätt kan vara ganska irriterande speciellt för dem som inser att han bara är en fåne som tror att han är något. Han betar sig dock alltid som en gentleman mot kvinnor.

Tor-Olle har kort mörkt hår som han kammar bakåt. Han är välväxt och rakryggad med fin hållning. Tor-Olle går till Musiö Hermans så ofta han har råd, för att rakas och han är vanligtvis helt slätrakad i ansiktet. Han går klädd i en gammal sliten frack med fransiga kanter. Han har ett par svarta byxor på sig och på huvudet har han en cylinderhatt som sett bättre dagar. Han går alltid runt med en käpp som döljer en värja.

## **Åsikter om andra:**

Fenton M. Iller: Tor-Olle har inget emot mutanter i allmänhet och Fenton är en god kamrat. Tor-Olle trivs i hans sällskap, även om han pratar lite för mycket ibland. (MD, iller)

**Govaster:** Govaster och Fenton är bästa vänner och Tor-Olle får ibland känslan av att de döljer något för honom. Men Govaster är en bra grabb och Tor-Olle ser honom som en god vän. (IMM)

**Jonsson:** Trots, eller kanske på grund av, att han är ganska trög så kommer Tor-Olle och Jonsson bra överens. De kompletterar varandra bra och Tor-Olle gillar att ha någon som beundrar honom. Det får honom att känna sig viktig. När Tor-Olle kommer upp sig i världen skall Jonsson få bli hans närmaste man. (MM)

**Nils Skytt (SLP):** Tor-Olle känner till att Skytts detektivbyrå en gång var populär i hela Hindenburg och känd Samfundet över. Han hoppas att de tiderna skall komma tillbaka och att han skall kunna följa med Nils till toppen. Han är också förtjust i Nils stil. Han är en riktig kvinnotjusare, precis som Tor-Olle skulle vilja vara. Han är dock otäckt paranoid. (MD, får)

**Dunge och Pålhaus (SLP):** Dessa polisdetektiver har Tor-Olle och de andra jobbat i nära samarbete med flera gånger. Detektivbyrån har ett gott förhållande till de båda. (Båda, IMM)

**Kisen (SLP):** Springer ofta ärenden åt både detektivbyrån och en hel del andra affärer och liknande i området mot en billig penning. (MM)

**STY 13** SB: +1T2

**FYS 12** KP: 25 TT: 12

**INT 15**

**SMI 13** IB: 13

**VIL 14**

**PER 14** REA: 70%

**STO 13** FF: 5m/SR

**Förmågor:** Mentor (Bildning)

**Färdigheter:**

Akrobatik	15%
Bildning	55%
Båge	15%
Första hjälpen	45%
Gevär	55%
Iakttagelseförmåga	30%
Kasta	15%
Köpslå	45%
Närstrid	55%
Pistol	40%
Rida	30%
Smyga/Gömma sig	30%
Teknologi	30%
Undvika	30%

**Utrustning:** Liten dosa med snusjord, värjkäpp, 10 krediter

<b>Vapen:</b>	<b>Init:</b>	<b>FV:</b>	<b>Skada:</b>	<b>Pål:</b>
Värjkäpp	16	55%	1T10+2+SB	-

# Jonsson

## Muterad Människa

22 år

**Bakgrund:** Jonsson föddes på sjön. Hans släkt har varit sjöfarare så länge de kan minnas och det viskas ibland om att det skulle finnas en del fisk i blodet. Sedan ett par generationer lever släkten enbart på sjön och de går aldrig i land. Men Jonsson har tydligen inte ärvt släktens legendariska sjöben. Han lider av svår sjösjuka. I många år försökte han stå ut men illamående varje dag tär på vem som helst efter för lång tid.

När båten la till i Hindenburgs hamn, för att skaffa lite förnödenheter, tog Jonsson sitt beslut. Han tog farväl av sina föräldrar och sina syskon och klev av båten. Föräldrarna såg till en början inte nöjda ut men de förstod hur mycket deras son lidit och de kunde inte förmå sig att tvinga honom att stanna kvar. Med tårar i sina ögon såg de den första Jonsson i mannaminne gå på fast mark. Sen den dagen har Jonsson hälsat på sina föräldrar varje gång de kommit in i hamn, och de är mycket stolta över sin son, trots hans val.

Till en början var det svårt att göra sig ett leverne i staden. Det första problemet att överkomma var att vänja sig gå på fastlandet. Många trodde nog att Jonsson var konstant berusad, eftersom han alltid ragglade eller stödde sig mot en vägg. Hans stora kroppshyddra och goda läkekött gjorde att han, när han väl vant sig vid att marken stod still, började jobba som vakt på diverse nöjesetablissemang, t.ex. Bunkern. Jonsson försökte en tid försörja sig som Sockerspelare men han kunde inte riktigt lära sig reglerna så han uteslöts för att han ständigt bröt mot dem. Inte lång tid efter det kontaktades han av Nils Skytt som behövde kompetenta problemlösare till sin detektivbyrå. Jonsson hade ju inget annat för sig och nu har han jobbat där i flera år.

**Beskrivning:** Jonsson är egentligen inte så dum som de flesta tror. Han är bara lite mer tystlåten än andra och han föredrar att fundera över saker istället för att prata i onödan. För den sakens skull är han inte tyst hela tiden. Ofta diskuterar de andra en lång stund, mer och mer högljutt innan Jonsson dräper diskussionen men en välriktad kommentar. Andra ser honom som dum, men det gör inte Jonsson något. Han är sig själv och trivs med det. Jonsson är inte våldsam av sig, men han slåss om det är hans jobb, eller om hans kamrater är i fara. Vanligtvis har Jonsson ett stort leende på läpparna eftersom han numera trivs bra med sitt liv. Han slipper ju vara sjösjuk.

Jonsson är stor och muskulös, med brett över axlarna. Han har halvlångt brunt hår och ansiktet ”pryds” av ett brutet näsben. Inte alltför sällan har Jonsson små sår efter slagsmål i ansiktet och på kroppen som inte läkt av hans regeneration än. Dessa täcker han med plåster, ett fynd från den gamla tiden. Plåstren har motiv av en muterad anka i sjömanskostym. Han saknar också ett par tänder efter slagsmål och Socker. Jonsson har ett klädsamt skägg som han bara ansar någon gång i månaden. Han går klädd i grova, slitstarka kläder och har en stickad mössa på huvudet.

### Åsikter om andra:

Fenton M. Iller: Jonsson tycker om alla sina vänner väldigt mycket men han gillar att retas lite med den lilla illern, speciellt som denne alltid hojtar så mycket när Jonsson lyfter upp honom på sina axlar. Men Jonsson vet att Fenton inte har något emot det egentligen, annars hade han inte gjort det. (MD, iller)

Govaster: Egentligen tycker Jonsson inte mindre om Govaster än vad han tycker om de andra två, men eftersom Govaster oftast vänder sig till Fenton när han har problem så har Jonsson aldrig utvecklat lika starka band till honom. Jonsson misstänker att Govaster döljer något. Men han bryr sig inte så mycket. Han gillar grabben ändå. (IMM)

Tor-Olle af Finkelkrona: Tor-Olle är Jonssons stora idol, näst efter Sockerstjärnan Bejron Bråck. Jonsson följer Tor-Olle vart han än går och gör allt han säger. Jonsson hoppas verkligen att Tor-Olle kan uppfylla sin dröm om att bli en adelsman för då kommer han också att kunna få det bra. (IMM)

Nils Skytt: Nils trodde på Jonssons förmågor även när ingen annan gjorde det. Dessutom sammanförde han Jonsson med Tor-Olle, så Jonsson är väldigt förtjust i Nisse (som han brukar kalla honom). Nils är än tjejtjusare av rejäla mått, vilket Jonsson inte bryr sig nämnvärt om, men det imponerar Tor-Olle så det måste vara bra. Tor-Olle säger även att Nils är paranoid, ett ord som Jonsson inte förstår, men det skall betyda att han är rädd av sig eller något. (MD, får)

Dunge och Pålhaus (SLP): Dessa polisdetektiver har Jonsson och de andra jobbat i nära samarbete med flera gånger. Detektivbyrån har ett gott förhållande till de båda. (Båda, IMM)

Kisen (SLP): Springer ofta ärenden åt både detektivbyrån och en hel del andra affärer och liknande i området mot en billig penning. (MM)

**STY** 14 SB: +1T3

**FYS** 12 KP: 26 TT: 20

**INT** 8

**SMI** 10 IB: 10

**VIL** 9

**PER** 10 REA: 50%

**STO** 14 FF: 5 m/SR

**Förmågor:** Regenerera (FYS antal KP/timme), Robust

**Färdigheter:** **CL:**

Akrobatik 40%

Båge 30%

Båt 20%

Första hjälpen 10%

Gevär 10%

Iakttagelseförmåga 10%

Kasta 30%

Köpslå 10%

Närstrid 60%

Pistol 20%

Reparera 35%

Smyga/Gömma sig 10%

Spel 20%

Undvika 25%

**Utrustning:** Stor dosa snusjord, Plåster från den gamla tiden, Baseballträ, 4 krediter

**Vapen:** **Init:** **FV:** **Skada:** **Pål:**

Baseballträ 12 60% 1T10/2T6+SB -





## Reservdelen från Muskö

*Nils Skytt fingrade förstrött på sin Skarprättarpistol. Han hade precis rengjort den för tredje gången den här veckan. Affärerna var inte lysande. Det var helt enkelt inte så många som anlidade en detektivbyrå, inte sen Fridtjuv Berger blivit kändis. Folk ville tydligen hellre anlita en blodhund än en bagge, vilket Nils kunde förstå när han tänkte efter. Men det kliade i hornen av att inte ha något att göra. Det var nu nästan två veckor sen byrån hade ett riktigt fall, om man inte räknar när Nils och hans medarbetare hjälpte till att hitta fru Siblings bortsprungna knasa. Tristessen började sätta in och Nils hade inte ens bett de andra som jobbade på byrån att komma in de senaste dagarna.*

*Han väcktes ur sina dystra tankar av att det knackade på dörren. Snabbt stoppade han undan pistolen och trasan han rengjort den med. Han lutade sig tillbaka i stolen, slätade till de skrynkliga kläderna lite och försökte se professionell ut. Med en liten kam rättade han till ullen som stack fram ur den något uppknäppta kragen medan han bad personen utanför att komma in. I sista stunden kom han på att stoppa pipan i mungipan för att se ytterligare seriös ut.*

*In genom dörren klev den vackraste uppenbarelse Nils Skytt någonsin sett. Aldrig hade han skådat en så vacker tacka. Hennes ull var som lätta sommarmoln och hennes ögon lyste blå som himlen. Hon var klädd i en klänning som tydligt visade att hon hade formerna på rätt ställen. Nils var tvungen att luta sig framåt något i stolen för att insupa hela den vackra varelsen. Han öppnade munnen för att säga något men fick inte fram ett ljud. Tackan klev med långsamma steg, tätt följda av Nils blick, fram emot skrivbordet.*

*- Nils Skytt? frågade tackan med en förförisk röst som Nils skulle minnas resten av sitt liv. Mitt namn är Birgitta von Dolby och ni måste hjälpa mig hitta min syster. Jag är rädd att hon blivit kidnappad.*

*Nils nickade förstående medan Birgitta berättade historien bakom fallet. Äntligen, tänkte han, har jag fått ett riktigt fall...*